ファミ通
TAKE FREE
ご自由にお持ち帰りください

※掲載されている情報は、2020年11月12日時点のものです。

PlayStation 5
プレイステーション5

発売記念読本

超遊びの限界を超える。



「PS5（プレイステーション5）のスペック、機能、サービスを徹底解説」

「ハードと同時発売のタイトル&今後の期待作を一挙紹介」

「SIE代表取締役社長 ジム・ライアン氏を始めとするキーマンたちにインタビュー」

限界の向こうへ







ソニー・インタラクティブエンタテインメント社長兼CEO
ジム・ライアン氏のメッセージ



PS5時代、始まる





プレイステーション5

PlayStation 5 発売記念特集

1994年、「全てのゲームは、ここに集まる」のキャッチコピーを掲げ、技術や流通を含めゲーム業界にさまざまな変革をもたらした初代プレイステーションが発売された。それから約四半世紀の時を経て、これまで築き上げてきた領域の限界を超える"遊び"を提供できる、革命的なハード"プレイステーション5"(以下、PS5)が登場する。本稿ではこのハードが持つ可能性を、関係者の言葉も交えながら詳しく解説していく。

PS5の発売日を迎えたいま、とてもうれしく、興奮しています。それに、5年以上にわたって多くのチームメンバーとPS5を開発してきたので、無事に発売日を迎えられて安心もしています。ただ、2020年は私の人生の中で、いちばん困難だった年になるでしょう。

PS5をリリースするのはたいへんなプロジェクトでしたが、新型コロナウィルスが感染拡大したことで、それがさらに難しいものになりました。それでも発売できたのは、ひとえに尽力してくれたチームメンバーのおかげです。私は、彼らのことを誇りに感じていますし、2013年に発売したPS4よりも、PS5のローンチでの出荷台数を増やせたのはすごいことだと思っています。

それでも、PS5が品薄の状況にあることは弊社でも認識しています。可能な限りの増産に努めていて、PS5のストックそのものは、12月以降も入ってきます。現時点で言えることとは、私たちは今年度の中で、PS4よりもPS5を多く売りたいと計画していますし、それにコミットしているということです。

PS5は、プレイステーションでは初めて、グローバルで共通のキャッチコピーを掲げました。それが"Play Has No Limits"(遊びの限界を超える)というメッセージです。"Play Has No Limits"はPS5だけのメッセージではなく、これまでのプレイステーションのメッセージそのものでもあります。プレイステーションのコミュニティーの一員になれば、それがPS4であっても、PS5であっても、体験できる楽しさやワクワク感に、限界はまったくありませんという意味でもあるのです。

プレイステーションのファンの方々のために、PS5で驚くような喜びを、2020年度だけではなく、それ以降も提供していきたいと考えています。

※記事内で掲載している情報は、記載のない限り11月12日時点のもので、変更になっている場合があります。
※記事内でソニー・インタラクティブエンタテインメントをSIEと略記している場合があります。

PlayStation 5の外観と

プレイステーション5 ディスクドライブ搭載モデル

価格：49980円［税抜］（54978円［税込］）



front

［前面］

プレイステーション5 デジタル・エディション

価格：39980円［税抜］（43978円［税込］）



吸気口

ハード性能を常時最大限に発揮させるため、PS5は冷却効率を重視した設計になっている。それを象徴するのが、ハード前面に広く空けられたこの吸気口。大量に空気を循環させることで、本体内部に熱を滞留させることなく、効率的な放熱を可能にしている。

USBポート

前面にはUSB Type-A port（Hi-Speed USB）およびUSB Type-C port（SuperSpeed USB 10Gbps）、ふたつのUSBポートが用意されている。背面にも高速大容量データ転送が可能なポートがふたつ搭載されており、さらなる拡張の可能性をもたらす。

Ultra HD Blu-rayドライブ（ディスクドライブ搭載モデルのみ）

Blu-rayの次世代規格である、最大100GBの記録容量を誇る"UHD BD"ディスクが再生できるディスクドライブを搭載。UHD BDは標準で4K画質（2160p）をサポートしており、洋画を中心に映像ソフトのラインアップも徐々に充実しつつあるメディアだ。

イジェクトスイッチ（ディスクドライブ搭載モデルのみ）

UHD BDドライブに入れたディスクを取り出すためのスイッチ。従来通り、コントローラのボタン操作でもディスク排出は可能だが、これを押せばより少ない手順で取り出せる。ディスク入れ替えの際には、このボタンを押したほうが手っ取り早いだろう。

電源スイッチ

文字通り、ハード本体の電源を入れるスイッチ。こちらも、イジェクトスイッチ同様コントローラのPSボタンを押してリモートでも行えるものだが、初回のハード開封時などコントローラが本体に未認識状態で使えないときに出番がやってくる。

ハードの機能をチェック！

多彩な機能や拡張性を備えるPS5には、さまざまな端子やボタンがついている。まずはそれらを写真とともに解説していこう。

□△×○ ディスクドライブ搭載モデルとデジタル・エディション

ふたつのモデルが用意されているPS5。価格面以外を見ると、スペック面での相違点は、Ultra HD Blu-rayドライブの有無と、それによる重量や消費電力の違いだけ。重量差は約0.6キロ、最大消費電力は10W、それぞれディスクドライブ搭載モデルが上回っているが、それほど大きな差ではない。また形状面では、縦置き時は若干厚みに差が見られるが、横置きにした場合では、見た目はほぼ変わらなくなる。

rear
［背面］



排気口

吸気口と同様に、排気口は背部全面に広く空けられている。熱い空気が出続けるため、排気口の前に熱に弱い物を置いておくことは避けよう。なお、直接穴を塞ぎでもしない限りは、近くに物を置くこと自体は問題ない。

USBポート

"USB 3.1"と呼ばれる、USB Type-A port (SuperSpeed USB 10Gbps)がふたつ用意されている。形状がType-A規格なので、これらの以前の規格であるUSB1.1や2.0のケーブルも、それに対応した速度で使用可能だ。

LAN端子

HDMI端子

電源端子

CHECK
内部に大型ファンを装備

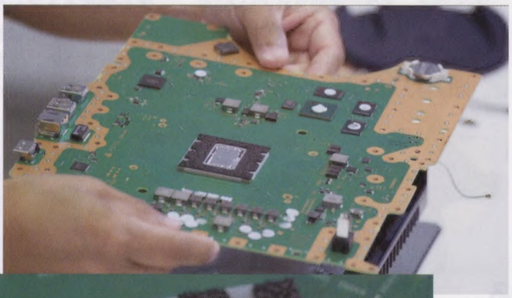
冷却効率を上げるため、本体内部には大型の冷却ファンが装備されている。さらに、ファンの使用で内部に溜まっていくホコリ対策もなされており、上部カバーの内側2ヵ所にダストキャッチャーと呼ばれる穴を設置。そこから掃除機などを使ってホコリを簡単に吸い出せるようになっているのだ。

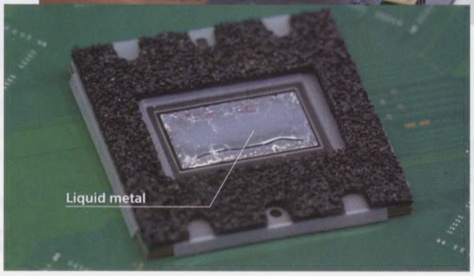


⬆直径120ミリ、厚さ45ミリの大型ファン。本体の発熱状況に応じて回転数を調節するため、冷却性だけではなく静音性も高い。

CHECK
熱伝導材に液体金属を採用、冷却効率を大幅に改善

超高性能のプロセッサーを搭載しているPS5。性能の向上と発熱量の増加は隣り合わせだが、PS5では発熱対策も万全だ。大型の冷却ファンを搭載していることに加えて、チップの熱伝導材に液体金属を採用。熱を放出しやすくしたことで、安定して高い性能を発揮できるようになっているのだ。





⬆⬅ハードがつねにベストな性能を発揮できるように、素材面も徹底的に追求されている。

up
［上面］



□△×○ プレイステーション4と比べてみると……

ハード性能や静音性なども加味して、大型化したと言われるPS5。ディスクドライブ搭載モデルのPS5とPS4を並べて、その大きさを比較してみた。前者のサイズは約390ミリ×104ミリ×260ミリ、後者は約265ミリ×39ミリ×288ミリ（いずれも幅×高さ×奥行き）。並べてみるとその差がよくわかる。コントローラについても、全体的にやや大きくなっている。とくにタッチパッド部分が広く、使いやすくなっているのが目につくところ。また、L、Rのボタンとトリガーについても、大きく、より押しやすくなった。

本体



⬅縦置き時の高さ（幅）の違いが非常に目立つが、厚さ（高さ）もじつはプレイステーション5が約2倍ほど上回っている。

コントローラー



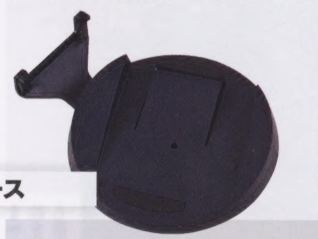
➡流線型のボディーになり、全体的に少しガッシリした印象。ボタンの形状やUSBポートの位置など、細かい仕様の変更も。

CHECK

ベースの付け替えで縦置きにも横置きにも対応

PS5では、本体に同梱されている"ベース"を使うことで、より安定した形で縦置き、横置きが可能。このベースは、付け替えも簡単に行えるうえ、本体を固定するネジや、ネジ穴を塞ぐカバーも効率的に収納できるような構造になっている。部屋の模様替えで置きかたを変えたくなったときも安心！

ベース







⬅⬆ベースは本体カバーの形状に沿った形に作られており、縦置きでも横置きでもジャストフィットする。日本製品ならではの"匠の技"と言えるかもしれない。

インテリアとしても計算された形状に

DualSense
［ワイヤレスコントローラー］

注目!
Createボタン
SHAREボタンに代わる新機能。ゲームプレイをもとにコンテンツを作成し、世界に発信する機能などが追加され、SHAREボタンの進化型と言えるものに。



注目!
内蔵マイク
コントローラの内部にマイクを標準装備。ヘッドセットを接続しなくても気軽にボイスチャットが楽しめるほか、音声入力にも対応。もちろん、ヘッドセットも利用可能だ。





注目!
アダプティブトリガー
L2、R2ボタンに搭載された新機能。ゲーム中のアクションに合わせて、ボタンを操作する際の抵抗力が変化する。単にトリガーが重くなるだけではなく、微妙な感触の変化も表現可能だ。



peripheral equipment

[周辺機器]

オプションとしてハード本体と同時発売される、さまざまな周辺機器も紹介しよう。なお、DualSenseワイヤレスコントローラーも単体で販売されており、 価格は6980円[税抜](7678円[税込])となっている。



DualSense 充電スタンド

価格:2980円[税抜](3278円[税込])

乗せるだけで、DualSenseをふたつまで同時に充電できる便利な充電スタンド。PS5と接続した場合と同等のスピードで充電可能となっている。

DualSenseセット時





PULSE 3D ワイヤレスヘッドセット

価格:9980円[税抜](10978円[税込])

PS5本体の3Dオーディオ向けにチューニングされた、 ワイヤレスヘッドセット。 充電は本体前面のUSB Type-Cポートに対応している。 クリアーな音質のデュアルノイズキャンセリングマイクも搭載。







メディアリモコン

価格：2980円[税抜]（3278円[税込]）

動画や映像ソフト、各種映像サービスなどを、直感的かつスムーズに操作できるリモコン。PS5本体の電源がオフの状態から、対応するエンターテインメントアプリを直接起動できる機能も。

HDカメラ

価格：5980円[税抜]（6578円[税込]）

デュアルレンズとスタンドを標準装備した、HD画質のカメラ。本体搭載の背景除去ツールとシームレスに連動し、ピクチャーインピクチャーモードでの配信にも便利。





□△×○ PlayStation Cameraアダプターがあれば、PS VRをつなげて遊べる

PS5でも、プレイステーション VR（以下、PS VR）が利用可能。ただし、PS VRに必須のPlayStation CameraをPS5に接続するには、専用のアダプターが必要となる。アダプターは、現在発売中の“PS VR Variety Pack”、“PS VR“PS VR WORLDS”特典封入版”には付属している。また、この2商品以外を対象店舗で購入すると、購入時にアダプターが順次配布される。それ以外の場合でも、PS VRを持っている人なら、申し込み受付サイトから無償で入手することが可能だ。



ASTRO BOT:RESCUE MISSION



←ゲーム、ノンゲームを合わせて選べるコンテンツは200以上（※）と、ラインアップも充実！

※2020年11月12日現在

本体とDualSense

◎プレイステーション5のスペック

CPU
x86-64-AMD Ryzen "Zen 2"
8コア/ 16スレッド
周波数:最大3.5GHzまで可変

GPU
AMD Radeon RDNA 2-based graphics engine
レイトレーシングアクセラレーション
周波数:最大2.23GHzまで可変(10.3 TFLOPS)

システムメモリ
GDDR6 16GB
バンド幅:448GB/s

SSD
825GB
読み込み速度:5.5GB/s Read Bandwidth(Raw)

光学ドライブ(読み出し専用)
Ultra HD Blu-ray(66G/100G)〜10xCAV
BD-ROM(25G/50G)〜8xCAV
BD-R/RE(25G/50G)〜8xCAV
DVD 〜3.2xCLV

PS5 ゲームディスク
Ultra HD Blu-ray(100GBまで)

映像出力
HDMI OUT端子
4K120HzTV、8KTV、VRR対応(HDMI2.1規格による)

オーディオ
"Tempest"3Dオーディオ技術

外形寸法(最大突起部、ベース除く)
PS5:約390mm×104mm×260mm(幅×高さ×奥行)
PS5デジタル・エディション:
約390mm×92mm×260mm(幅×高さ×奥行)

質量
PS5:約4.5kg
PS5デジタル・エディション:約3.9kg

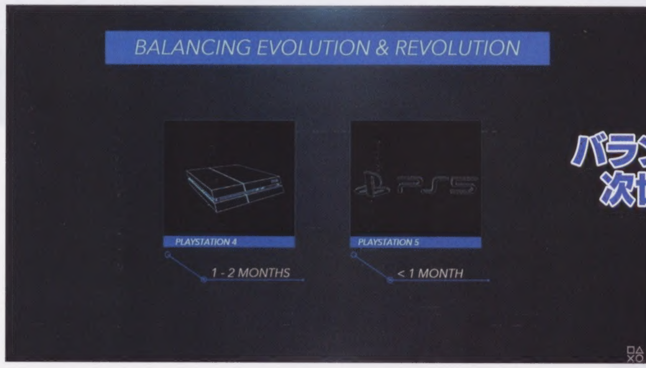
最大消費電力
PS5:350W
PS5デジタル・エディション:340W

入出力
USB Type-A 端子(Hi-Speed USB)
USB Type-A 端子(Super-Speed USB 10Gbps)x2
USB Type-C 端子(Super-Speed USB 10Gbps)

通信
Ethernet(10BASE-T, 100BASE-TX, 1000BASE-T)
IEEE 802.11 a/b/g/n/ac/ax
Bluetooth 5.1

□△×○ 高性能なカスタムCPU&GPU

PS5の心臓部となるチップセットは、ロード時間などゲームプレイの足かせとなる要素を取り除くため、高性能なチップが使われている。しかも、ただ高性能なだけでなく、可変周波数を採用して消費電力と発熱を安全なレベルに抑えたうえで最大性能を発揮させているのだ。さらに、設計にあたって100人以上の開発者にヒアリングを実施し、開発者にとって習熟しやすい内容で作られている。

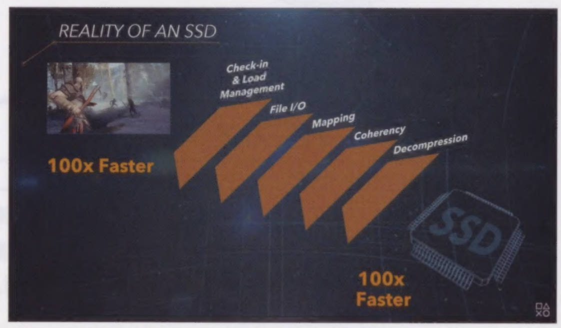


"革命と進化のバランス"を追求した次世代チップセット

←開発者がハードの構造を理解しやすくし、野心的な取り組みを可能にするまでの期間をより短縮。高性能でありつつ、革新性も向上させた。

□△×○ "爆速"SSDの搭載

SSDの搭載は、開発側からの最大の要望だったという。PS4では1GBに約20秒かかっていたロード時間が、PS5では2GBが約4分の1秒(0.27秒)というスピードに。読み込み速度が上がったことで、一度に利用できるデータが増大、世界を細切れに作る必要がなくなるなど、開発の自由度がアップしている。同時にシステムメモリへの負荷も少なくなり、マシンパワーもより有効活用できるようになった。



↑ゲームの超高速起動やロード時間の短縮、超高速ストリーミングやパッチの長いインストール時間の解消など、メリットはじつに多彩。

□△×○ 8Kにも対応した圧倒的な映像美も実現

HD Blu-rayメディアの4K規格はもちろん、8K解像度の描画にも対応できるスペックを備えているPS5。そのほかにも"レイトレーシング"という、3D描写で光の複雑な相互作用を予測する技術を採用しており、物体をより正確に、リアルにレンダリング可能に。現実と見まがうほどの映像美が楽しめる。



ファンタジー世界を現実にする高解像度

←4K以上の解像度に対応したモニターを使えば、その圧倒的な美しさが体感できる。



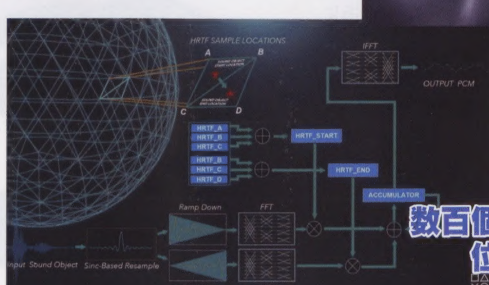
地面の凹凸さえもリアルに描き出す

➡光と影のコントラストが質感を際立たせ、より確かなリアリティーを演出。

□△×○ 自室がゲーム内の世界に!? 3Dオーディオ技術の採用

雨粒がさまざまな物に当たる音や、物陰に潜む敵がどこにいるかも感じられる、実在感と定位感に溢れた音響演出を実現。しかも、PS5で開発された3Dオーディオ技術では、専用のハイエンド音響機器がなくても、すべてのプレイヤーがそれらを享受できるのだ。





←↑DualSenseにヘッドホンをつなげば、簡単に3Dオーディオが体感可能。また、いずれヘッドホンなしでも体感可能になるよう開発が進められているという。

数百個単位の音源で位置感覚を実現

の基本性能と特徴を紹介！

PS5は、具体的にどこがすごいのか？ どんなことができるのか？ その基本性能や特徴とともにPS5が誇る魅力の数々を説明しよう。

□△×○ “DualSense”が広げるゲームの可能性

“DUALSHOCK”に代わる新型コントローラ“DualSense”は、名称とともにデザインを一新。グリップ部分がわずかに太くなったほか、タッチパネルやトリガーボタン(L2、R2ボタン) もDUALSHOCK 4のものよりやや大きくなっている。また、“Sense(感覚)”と名付けられたように、このコントローラでは“触覚”に関する画期的な新機能を搭載し、操作面だけでなく、演出面でも新たな可能性をもたらしている。さらに、マイクやスピーカーも内蔵しており、コミュニケーションツールとしても活用可能だ。



“PSボタン”もデザイン変更！

従来、“プレイステーションファミリーマーク”が丸形のボタンの中に描かれるものだったPSボタンが、マークそのものをかたどった形状にモデルチェンジ。押しやすさには変化はない。

振動が伝える“リアル” ハプティックフィードバック

従来の振動モーターに代わり、デュアルアクチュエーターを採用。非常に細かい振動を使い分けられるようになり、より体感的なフィードバックが可能となった。現在開発中の作品でも、クルマが泥道を走るときの重たくずっしりとした感触や、武器を使用したときの反動といった物理的な質感はもちろん、魔法をくり出す際に手の中で火花が散るような感覚さえも表現されているとのこと。

抵抗力が変化するアダプティブトリガー

ハプティックフィードバックとともに、プレイヤーの“触覚”を刺激する新機能が、トリガーボタン(L2、R2ボタン)に対応する“アダプティブトリガー”だ。弓を引き絞ったとき、ブレーキを全力で踏んだときなど、状況に応じてボタンの抵抗力(重さ)が変化し、より生々しい感覚が掴めるようになった。



弓を引き絞る際の微妙な力加減も再現

⬅抵抗力が変化する段階が飛躍的に増えたため、力加減もより細かく調節可能に。

副次的な情報も発生

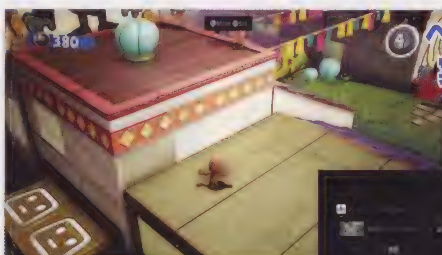




⬅⬆ヒモを引っ張ったときのだんだん重くなる感覚や、ブレーキを踏んだときの路面の状態など、抵抗が多様化したことで得られる情報も増えた。

録画や配信もボタンひとつCreateボタン

PS4のSHAREボタンでの機能を発展、進化させた新たなボタン。プレイ中のゲームのスクリーンショットを撮ってフレンドと共有したり、プレイそのものの録画、さらには世界中にライブストリーミング配信することも、手軽に行うことができる(※インターネット接続とPS Networkのアカウントが必要)。



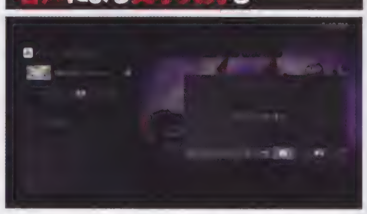
ヘッドセットなしで実況配信もできる

⬅マイクが内蔵されているので、配信もボタンひとつ！



➡撮影したスクリーンショットに、メッセージを付けてほかのプレイヤーに送信できるなど、編集機能も充実している。

音声による文字入力も



チャットなどの文字入力の際には、ソフトウェアキーボードだけでなく、内蔵マイクで音声認識をさせての音声入力も可能。

COLUMN

ボイスチャットにはハラスメント報告機能も

PS5では、ボイスチャット中のハラスメント(嫌がらせ)を報告できる機能が搭載されている。ボイスチャットは自動で録音されており、ハラスメントがあったと感じたら、5分前までさかのぼってボイスチャットを選び、音声データで報告できるのだ。

気になる旧ハードとの互換性やおトクな

プレイステーション4タイトルの99%以上がプレイ可能

PS5では、PS4との後方互換機能が採用されている。ごく一部非対応のタイトルもあるが、11月12日時点で4000以上あるPS4向けタイトルの、じつに99パーセント以上がプレイ可能となっている。また一部のタイトルでは、ソフトメーカーがPS5版へのアップグレードサービスを提供しているものもある。

Detroit: Become Human



積みゲーはPS5で消化!

⬅忙しくてプレイできなかったPS4のゲームも、ロードが速いPS5でサクサク遊べる!

ほぼすべてのPS4ゲームが遊べる

日本国内で発売されたPS4タイトルは、ほとんどがPS5でもプレイ可能。現時点で後方互換に対応していないことが判明している国内販売タイトルは『Robinson: The Journey』と『Joe's Diner』の2本のみだ。

GameBoost機能

対応するゲームでは、高フレームレートでのプレイが可能。ただし、一部の機能が利用できないことがあるため、PS5でPS4タイトルの追加コンテンツを購入する際は、プレイできるかどうかを確認しておくこと。

一部の作品はアップグレード可能

一部タイトルは、PS5向けのダウンロード版にアップグレードできることがある。有償、無償、期間限定など条件はそれぞれ異なり、PS4版のセーブデータをPS5版に移行できるかどうかもタイトルごとに異なる。

PS VR用のゲームもプレイできる

PS VRヘッドセット本体とPS4用のPS Camera、申請者に無料提供されるPS Camera用のアダプターがあれば、PS5でもPS VR用のゲームがプレイできる。なお、PS5用のHDカメラはPS VR用に使えないので注意。

後方互換機能でのプレイ方法は? セーブデータの移行はどうやるの?

いいことずくめの後方互換機能だが、実際にどのようにすれば利用できるのだろうか? ふたつのモデルごとの利用方法や、セーブデータの移行方法、PS PlusやPS Nowなどの定額制サービス利用者におトクな情報も紹介しよう。

CHECK 1 デジタル・エディションの場合

ディスク版はプレイできない。ダウンロード版の場合は、ゲームライブラリーからPS5にダウンロードし直すか、LANやWi-Fiを経由してPS4からデータを転送することでプレイ可能となる。PS4で外付けのUSBストレージデバイスにゲームやデータを保存していた場合は、そのデバイスでPS5に持ち越せる。

CHECK 2 ディスクドライブ搭載モデルの場合

ゲームがディスク版の場合、PS5にディスクを入れてデータをインストールすればプレイできるが、毎回起動の際にディスクを入れる必要がある。また、アップデートデータのダウンロードが必要な場合もある。ダウンロード版の場合は、デジタル・エディションと同様の手順でプレイ可能。

CHECK 3 セーブデータの移行について

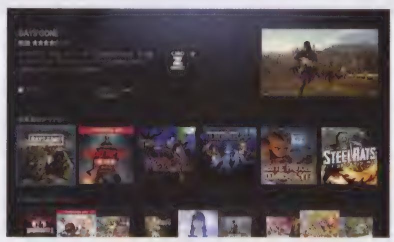
セーブデータは、USBメモリなどの外付けのデバイスにコピーすることでPS4からPS5に移行できる。ダウンロード版なら、LANやWi-Fi経由でも転送可能。また、定額制の有料サービスPS Plusに加入しているユーザーなら、クラウドストレージに保存したセーブデータをPS5で同期させれば使えるようになる。



⬅PS Plus加入者ならオンライン経由でデータを移行可能。

CHECK 4 PS PlusやPS Nowも利用できる

PS Plus加入者は、オンラインストレージサービスをPS4と共有できるほか、後述する"PS Plusコレクション"や"ゲームヘルプ"といった特典も用意されている。また、定額制のクラウド型ゲーム提供サービスPS Nowも、PS5で利用可能。ただしストリーミングプレイではGameBoost機能は活用されない。



⬅PS Nowならストレージを消費しないという利点も。

PS5向けダウンロード版に"アップグレード"できるPS4タイトルも

Marvel's Spider-Man: Miles Morales



PS5で進化したゲーム体験へ

PS4タイトルには、PS5向けダウンロード版にアップグレードできるものがある。後方互換機能の使用時と異なり、ビジュアルやサウンドが向上するだけでなく、ハプティックフィードバックなどPS5独自の機能にも対応したものとなるのだ。

後方互換機能における制限とPS4用の周辺機器使用の注意点

後方互換機能を使ったプレイでは、PS4のSHAREメニューが表示されない。スクリーンショットや映像の撮影は、クリエイトボタンからクリエイトメニューを呼び出して行うか、ショートカット機能を使うことになる。また、トーナメント機能やゲーム内でのLive from PlayStation機能、セカンドスクリーンアプリやコンパニオンアプリなどには非対応なので注意しよう。また、PS VRにはPS5用のHDカメラが対応していないため、PS Cameraをアダプターで接続する必要がある。一方で、DUALSHOCK 4やオフィシャルライセンスを取得したサードパーティー製ゲームパッド、アーケードスティックなども使用できるが、DUALSHOCK 4はPS5タイトルには対応していない。ヘッドセットに関しては、USBやオーディオ端子で接続するものならPS5本体で使用できる。ただし、こちらもヘッドセットコンパニオンアプリには非対応だ。

サービスをチェック!

多くの注目を集めている目玉機能のひとつ"後方互換"を始め、厳選されたPS4の名作が追加料金なしで遊べるサービス"PS Plus コレクション"など、PS5のおトクな機能やサービスなどを紹介する。

PS Plus加入者への豪華すぎる特典"PS Plus コレクション"

"PS Plus コレクション"は、PS Plus加入者だけに用意された特典。特定のPS4タイトルが、PS Plusに加入している限り追加費用を払うことなくPS5で好きなだけプレイできるというもの。PS5発売日時点のラインアップは右の19本。さらに、PS Plusコレクションを通じて入手したタイトルはGameBoost機能も適用される。



⬆1ヵ月850円から加入できる定額制サービス"PS Plus"。毎月特定のタイトルが追加料金なしで遊べる"フリープレイ"など、特典も満載だ。

◎PS Plus コレクションのラインアップ

タイトル	メーカー	ジャンル
Bloodborne	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	RPG
Days Gone	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	アクション
Detroit: Become Human	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	アドベンチャー
ゴッド・オブ・ウォー	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	アクション
InFAMOUS Second Son(インファマス セカンド サン)	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	アクション
ラチェット&クランク THE GAME	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	アクション
人喰いの大鷲トリコ	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	アクションアドベンチャー
The Last of Us Remastered(ラスト・オブ・アス リマスタード)	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	アクション
Until Dawn(アンティル ドーン) - 惨劇の山荘 -	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	アドベンチャー
アンチャーテッド 海賊王と最後の秘宝	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	アクションアドベンチャー
バットマン:アーカム・ナイト	ワーナー ブラザース ジャパン	アクション
バトルフィールド 1	エレクトロニック・アーツ	アクションアドベンチャー
コール オブ デューティ ブラックオプス Ⅲ ゲーム オブ ザ イヤー + ゾンビクロニクル同梱版	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	アクションアドベンチャー
クラッシュ・バンディクー ブッとび3段もり!	ソニー・インタラクティブ エンタテインメントジャパンアジア	アクション
フォールアウト 4	ベセスダ・ソフトワークス	RPG
ファイナルファンタジー XV ROYAL EDITION	スクウェア・エニックス	RPG
モンスターハンター:ワールド	カプコン	アクション
ペルソナ5	アトラス	RPG
バイオハザード7 レジデント イービル	カプコン	アクションアドベンチャー

Bloodborne



人喰いの大鷲トリコ



The Last of Us Remastered (ラスト・オブ・アス リマスタード)



多彩なエンターテインメント・ストリーミングアプリが登場 Apple TVを始め9つ以上のアプリが初日から対応

PS5は、映画やテレビ番組、音楽など、さまざまなエンターテインメントコンテンツが楽しめるストリーミングアプリに対応している。以下の9つのアプリは、発売初日からダウンロードして利用することが可能だ。PS5では、メディアエンターテインメントが楽しめる専用のスペース"メディアホーム"がゲームのホーム画面のすぐ横に用意されており、ゲームとメディアコンテンツを素早く切り換えられるため、これまで以上に利用しやすくなった。また、別売りの"メディアリモコン"なら、ボタンひとつでNetflixやSpotifyなどのアプリを起動する機能もあり、コントローラよりも直感的に操作できる。

Apple TV

Apple TV+、Apple TVチャンネル、人気の新作映画などが閲覧可能。サブスクリプションの配信番組や購入したコンテンツにもアクセスできる

Netflix(ネットフリックス)

Netflixで配信中の番組や映画が閲覧できる

Spotify

好きな音楽をゲームのBGMに設定し、ゲームをプレイしながら音楽を楽しめる

YouTube

PS5でのゲームプレイの配信、シェアができるほか、世界中でシェアされている新しいコンテンツの視聴が可能



Amazon Prime Video
DMM.com
Hulu
Twitch
U-NEXT
ほか

PS appとの連携でチャットやストレージ管理も

スマホ&タブレット用アプリ"PS App"は、PS5との多彩な連携機能を搭載。PS Appからの操作でゲームを起動したり、ストレージ管理やアカウントのサインインなどが行えるようになっているのだ。



PSライフを豊かにする専用アプリ

⬅最新のアップデートでは、デザインが一新されたほか、メッセージ機能やボイスチャット機能も追加。引き続き、PS Storeでの買い物なども利用できる。

より遊びやすい形に進化した

UIデザインのコンセプトは“よりゲームに没入するための舞台”

PS5のUIは、わかりやすく使いやすいと好評だったPS4のUIをベースにしながらも、さまざまな機能を追加して大きく刷新された。“コントロールセンター”を起点に、有用な機能や情報がより探しやすく、見やすく進化を遂げている。なお、ホーム画面を壁紙やテーマでカスタマイズする機能は、発売時点では実装されていない。





←コントロールセンターを中心とした構成は、PS4を使っていた人なら違和感なく理解できるはず。読み込み待ちもなく、操作はスムーズだ。

PSボタンひとつでいつでもアクセスできるプレイの拠点“コントロールセンター”

PSボタンを一度押すだけで、プレイ中のゲームを終了することなく、さまざまな機能のほぼすべてに一瞬でアクセスできる、“拠点”となる機能。ここから、ゲームプレイに関連する“アクティビティ”機能や、他ユーザーとのコミュニケーション機能などが手軽に呼び出せるのだ。そのほか、下部のシステムアイコンから本体機能の確認やカスタマイズも行えるようになっている。



システムアイコン

オンライン状態のフレンドを探したり、ダウンロードの進捗の確認、コントローラの管理などシステム系の操作を行うためのアイコン。

カード

ゲームの進捗や最新情報、自分が撮ったスクリーンショット、フレンドのゲームプレイ閲覧やオンラインマッチといったコンテンツにアクセスできる。



レストモードからも直接起動できる

←PS4のスタンバイモードが進化したレストモード。ホーム画面を経由せずに、すぐゲームを再開できる。

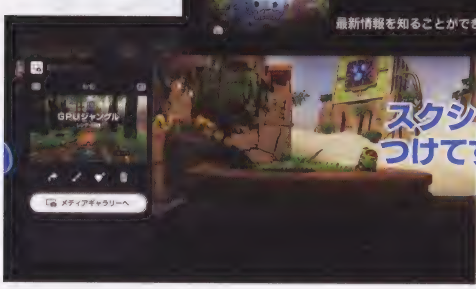
メーカーが用意した最新情報や投稿したスクショも手軽に見られる

コントロールセンターでは、メーカー側が提供するゲームの最新情報や、自分が撮影したスクリーンショット、動画といったコンテンツがカードとして表示される。さらに、プレイ中のミッションや進捗具合が確認できる“アクティビティ”機能も。それらがゲームを中断せずいつでも確認できるのだ。

公式によるお役立ち情報



➡メーカーからの公式ニュースでは、アップデートや追加コンテンツの配信といった、お役立ち情報も得られる。



スクショにコメントをつけてすぐ投稿できる

←クリエイトボタンを使って撮影したスクリーンショットや動画を編集したり、投稿できる機能も。



⬆アクティビティでは、ゲームごとに設定されたミッションが確認可能。取り逃していたアイテムの存在がわかったり、そのミッションに瞬時に移動できるなど便利な機能だと言える。

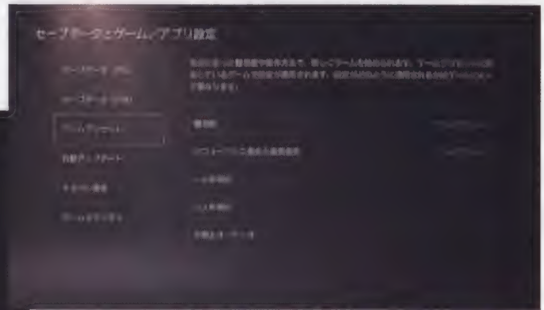
UX(ユーザー体験)とは？

ゲームプレイを補助したり、ときにはプレイの目的そのものにもなる、快適なPS5ライフを支えてくれるさまざまな要素を紹介する。

□△×○ プレイ難易度などの個人設定や2段階認証ほかセキュリティー設定も充実

ユーザー設定では、これまでよりも細かい項目が用意されている。とくに注目したいのが、“ゲームプリセット”機能。対応しているゲームでは、ゲームの難易度や、カメラ(視点)の操作などが、あらかじめここで設定した内容を反映して開始されることになる。そのほか、2段階認証やプレイデータ収集に関する設定など、セキュリティー面も細かく配慮されている。ユニークなところではネタバレ警告に関する設定も。





←↑ゲームごとに設定しなくても、本体側で難易度を設定すれば自動で調整してくれる。アカウント保護もバッチリで至れり尽くせり。

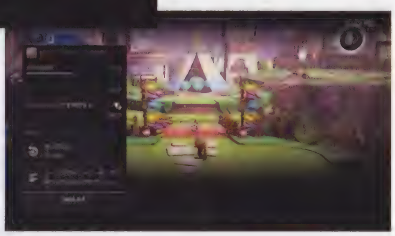
□△×○ 多彩な“アクティビティ”機能や“予測クリアー時間”などのサポートも

新要素“アクティビティ”では、開発側が設定したさまざまなミッションや、その進捗状況が確認できる。言い換えると、現在の攻略状況やこの先の行動指針も同時に確認できるということ。また、アクティビティの要素に予測クリアー時間も表示されるなど、プレイをサポートする要素も充実している。



取り逃していたアイテムも

←未達成のアクティビティを確認することで、重要なアイテムの取り逃しにも気付ける。



プレイ傾向によるクリアー時間を推定

➡“(達成までの)残り時間”は、それまでのユーザーのプレイ履歴から、AIが推計して算出してくれるのだ。

COLUMN

PS Plus加入者が利用できる“ゲームヒント”

PS Plus加入者限定のサポート要素として、該当するアクティビティの攻略のヒントを動画や画像でメーカーが提供する“ゲームヘルプ”が登場。プレイしながら攻略情報を参照することができる。





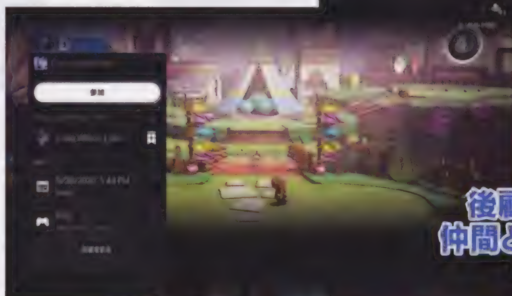
↑➡動画によるヒントが提供されることも。もちろん、それを画面内に貼り付け再生しながらゲームプレイを続行できる。

お手本を見ながらプレイ！

□△×○ ゲームを遊びながらフレンドとコミュニケーションが取れる

PS5は、ピクチャーインピクチャーに対応していたり、ゲームの中断、切り換えがとてもスムーズ。そのため、ゲームプレイ中にフレンドやパーティーから急に誘われても、すぐにマルチプレイへの参加や、チャットが行えるのだ。





←↑ゲームを終了することなくほかのゲームやチャットが始められるので、交流しやすい。

後顧の憂いなく仲間と交流できる



ピクチャーインピクチャーに対応

➡フレンドのゲームプレイを画面にワイプ表示させながら、チャットで話せたりもする。



オンラインでのマルチプレイも簡単

←オンラインマルチプレイも、カードから簡単に参加できる。プレイ中のゲームも終了させる必要はない。

気になるギモンをここで解決！

PS5に関するよくある疑問を、FAQ方式でピックアップ。この大特集を隅々まで読むのが面倒だという人は、この2ページに目を通しておけばだいたいのことは把握できるはずだ。とくに決定ボタンの変更は日本のプレイヤーには見逃せない歴史的変革だ！

Q1 ディスクドライブ搭載モデルとデジタル・エディションの性能は違う？

A 性能に違いはない。そのほかのおもな違いは、価格とUltra HD Blu-rayディスクドライブの有無で、それにともない重量や消費電力も少し異なる。

◎ふたつのモデルのおもな違い

項目	ディスクドライブ搭載モデル	デジタル・エディション
価格	49980円[税抜]（54978円[税込]）	39980円[税抜]（43978円[税込]）
UHDBDドライブ	あり	なし
重量	約4.5キロ	約3.9キロ
最大消費電力	350W	340W



←外観も、多少厚みは異なるが大きな違いはない。ディスクドライブを取るか、値段を取るか……？

Q2 “Tempest” 3Dオーディオ技術って何？

A PS5で新たに採用された技術で、「左前方の高台で足音がする！」など、立体的に響く音を鳴らすために使われている。発売日時点では、PS5本体のUSB端子もしくはDualSenseの3.5ミリ端子にイヤホンやヘッドセットをつなぎ、それらを通せば体感できるようになっている。



Q3 “レイトレーシング”とは？

A こちらもPS5より採用されたもので、描画に関する技術。現実世界でどのように光が動き、物体表面でどのように反射するかを再現したもので、物体をより正確かつリアルに表現することが可能になっている。

Q4 PS5にはケーブルなどは同梱されている？

A 同梱物は、DualSense ワイヤレスコントローラー1台、DualSenseワイヤレスコントローラー用の充電ケーブル（USB Type-C to Type A）1本、HDMIケーブル（HDMI v2.1規格によるUltra High Speed対応）、電源コード、ベース（縦置き、横置き時に使用）、クイックスタートガイド/セーフティガイド、となっている。



➡PS4では別売りだったスタンドが、PS5では同梱されている。横置き・縦置き両用で使えるスグレモノ。

Q5 PS5で遊ぶには4Kテレビが必要なの？

A 4Kや8Kにも対応しているというだけで、HDMI接続ができるテレビならスペックに関係なく使える。ちなみに、PS5は発売日時点でHDR10に対応しており、それらのテレビを持っている人はより高画質でのプレイが楽しめる。また、サウンドバーやサラウンドシステムにもHDMI出力を使用して接続できる。



←一般的な液晶テレビから、最高クラスの映像技術にまで対応。

プレイステーション5 FAQ

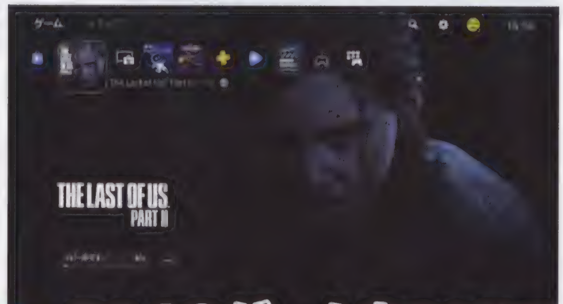
Q6 DualSenseは DUALSHOCKとどう違うの？

A 新たな機能は3つ。振動機能を進化させて“触覚”の表現をも可能にした“ハプティックフィードバック”、トリガー（L2/R2ボタン）の抵抗力を自在に変化させる“アダプティブトリガー”、そしてヘッドセット代わりに使用できる“内蔵マイク”が加わった。 さらに、SHAREボタンが静止画、動画編集機能なども加わった“クリエイトボタン”にグレードアップしている。



⬆スピーカーとマイクを内蔵し、ヘッドセット代わりにもなるDualSense。DUALSHOCK 4よりも全体的に少し肉厚になり、一部ボタンも大きくなった 。

⬇ディスク版はそのまま使えるほか、ダウンロード版はPSNに接続して“ライブラリー”からインストールすることもできる。



Q7 PS4のゲームをPS5で遊ぶことはできる？

A PS4の国内タイトルのほぼすべてがPS5でもプレイ可能（詳細は70ページ参照）。一部タイトルではアップグレードサービスも用意されている。ただし、ディスク版の場合は起動中につねにディスクが必要となり、デジタル・エディションではプレイできないので注意。セーブデータは、USBメモリなど外付けの記憶媒体やLAN、Wi-Fiを介してコピーできる。PS Plus加入者なら、オンラインストレージサービス経由でも移行可能だ。なお、PS1〜3のタイトルはPS5には対応していない。

Q8 PS4とPS5のあいだでマルチプレイをしたり、ボイスチャットはできる？

A 対応しているゲームならマルチプレイやボイスチャットも可能。



➡PS5どうしだけでなく、PS4やスマホアプリのPS Appの利用者ともボイスチャットを楽しめる。

Q9 PS5のディスクドライブは“UHD Blu-ray”となっているけど、ふつうのBlu-rayやDVDは観られない？

A PS5は4K UHD Blu-ray、Blu-ray、DVDの各フォーマットに対応しており、それらの映像ソフトは問題なく再生することができる。ただし、デジタル・エディションにはディスクドライブがないので、映像ソフトなどもダウンロード版、データ版で用意しておく必要がある。

Q10 PS5で遊ぶうえで、ひとつ注意しておきたいことがあるとすれば？

A 決定は○ボタンではなく×ボタン。これがワールドスタンダード！



⬅PS5では、基本的に×ボタンを押して決定やページめくりを行う。○ボタンではキャンセルになることもあるので注意。

special INTERVIEW 01

UI・UX

PS5（プレイステーション5）が実現した新世代のユーザー体験

ムダな時間を削って

ユーザーインターフェース（以下、UI）にも、革新的な機能やアイデアが満載のPS5。その開発の裏側を、キーマンのひとりであるSIEの西野（にしの）秀明（ひであき）氏にうかがった。

ゲームの世界へより深く没入してもらうために

――PS4では“SHARE”というテーマが強くアピールされ、ユーザーにもわかりやすく浸透していったと思います。PS5にも、同様の看板となるようなテーマはあるのですか？

西野 すばらしい体験をしていただくために、ムダをなくすというのが、PS5のひとつの大きなコンセプトになります。限られた時間の中で、テレビの前に座ってゲームの世界に没入していただくことは、人生の中でも貴重な体験になると確信しています。ですが、ロードなどの待ち時間があると、スマートフォンなどについ手が伸びてしまい、ゲームへの没入感がなかなか得られません。**ロード時間などのムダな時間をなくして、いかにゲームの世界に入り込んでもらえるか。そのために高速SSDを搭載し、グラフィックやサウンドの質を上げて没入感を高めています。**

――待ち時間の削減という点では、レストモードの充実ぶりにも驚きました。PS4と比べてすぐに起動できますし、細かく設定できるのも便利です。レストモードも、ムダな時間を削ぎ落とすために改善したわけですね。

西野 はい。最近はライブなゲームが増えてきて、毎週アップデートが入ることも珍しくありません。日々、ゲームが進化するのはうれしい一方で、起動するたびにアップデートを行ったり、パッチを当てたりしないといけないのは、ユーザーにとってストレスだと思います。そこでレストモードのあいだに、後ろでやれることを増やして、遊びたいときにすぐにゲームを始められるようにしました。とはいえ、クラウド上からPS5にダウンロードされるデータ量は、ユーザーごとに異なります。いかにお待たせせずに、軽快にコンテンツを提供できるかは、UIを完成させるうえでいちばんやりがいのある課題でした。

――お話をうかがっていて、PS4の使われかたや、PS4の改善点も意識されていると感じました。PS4のSHARE機能の使われかたについてはどのように分析されていますか？

西野 PS4は、SHARE機能も特徴的でしたが、そもそもゲームをキャプチャーできるのも、大きな目玉だったと自負しています。多くのユーザーにこれらの機能を利用していただく中で、とくに我々が興味を持っていたのは、どこにSHAREされるのかと、どういうふうにSHAREされるのかの2点でした。ユーザーの利用方法を調べる中で、いろいろなSHAREのしかたがありましたが、我々が大きなニーズがあると考えたのは、ゲームごとに存在するグループ内でのSHAREです。当然ですが、SNSなどで外部に向かってSHAREするよりも、仲間内でSHAREするほうが、ハードルは格段に低くなります。

――仲間内でSHAREするユーザーが多いぶん、そこにニーズがあると考えたのですね。

西野 そうなんです。**この比較的いっしょにゲームを遊ぶ機会が多い人たちのことを、我々は“インナーサークル”と呼称し、PS5ではこのコミュニティーがより盛り上がるような仕組みを考えました**。たとえば、とあるゲームのグループと遊んでいるとき、ほかのゲームのグループに誘われたら、そこにすぐジャンプインできるようにしています。

――広く誰とでもつながる、というよりは、よくいっしょに遊ぶ仲間内のコミュニティーが重視されているのですね。ちなみに、ボタンの名前をSHAREから“Create”に変えた意図は？

西野 Createと言うと、作成するといった意味から難しく考えてしまうかもしれません。ですが、難しい意味はありません。ユーザーの皆さまにはさまざまにコンテンツをSHAREいただいていますが、SHAREされるコンテンツはゲーム体験の一部です。このゲーム体験の一部、そのモーメントをさまざまにクリエイトしていただきたいという思いを込めて、その行為により近い名前に合わせました。

PS5の画期的なUIやサービス

――PS5は、ゲームを終了することなく、プレ

INTERVIEW

ソニー・インタラクティブエンタテインメント
シニア・バイス・プレジデント
西野（にしの）秀明（ひであき）氏

2000年にソニーへ入社。その後、2006年にソニー・コンピュータエンタテインメントにて、“Folding@home”、“Life with PlayStation”の企画、サービスアライアンスなどを担当し、現在に至る。PS5では、商品企画・UIデザインを統括している（文中は西野）。



ゲームへの没入感を高めました

イ中に必要なほぼすべての機能にアクセスできるコントロールセンターも特徴的です。この機能が誕生した経緯を教えてください。

西野　プレイできるゲームの世界が広がるにつれて、すべての要素をクリアーするのに、ある程度の時間がかかるようになりました。クリエイターさんから、コンプリートしてくれるユーザーが減ったという声をいただくことが増えましたし、我々もそうではないかと残念に感じていて。そこで、**システム自体にゲームに没入できるヒントやフックを用意すれば、コンプリートしてくれるユーザーが増えるのではないか**、と考えました。こうして新たに生まれたのがコントロールセンターになります。このコントロールセンターには、PS4のクイックメニュー（PSボタンを押したままにすると出現するメニュー。状況に応じて操作できる項目が表示され、よく使う機能にアクセスしやすくなる）の役割もあって、PS5では頻繁にアクセスする機能を表示するとともに、"カード"という形でゲームのヒントやフックを提示するようにしています。

――初めての試みであっただけに、実装するには苦労も多かったと思いますが……。

西野　これまでのノウハウもあるので、機能ボタンは比較的簡単に設定できるのですが、表示するカードは議論を重ねましたね。カードの順番はもちろん、シーンによって表示されるカードが変わります。どのように並べるべきなのか、熟考する必要がありました。

――表示されるカードのコントロールは、どのように行っているのですか？

西野　カードは我々が用意したものと、メーカーが入れているものに大別できます。これらのカードをどのように表示するかは、我々システム側でルールを設定し、シーンに応じて適切なカードが選ばれるようにしています。

――カードと言えば、オフィシャルが提供したヒントを閲覧する、"ゲームヘルプ"（PS Plus加入者の特典）もユニークな試みだと思います。このゲームヘルプも、ほかのカードと同じく、ゲーム開発側が用意するのですか？

西野　ゲーム中で表示されるカードは、デベロッパーにお作りいただいていますが、ゲームヘルプに関しては、ゲーム開発側が必ず作らなければいけないというわけではありません。ゲームメーカーが作ってもいいですし、場合によっては、我々が用意してもいいと考えています。

――つまり、ファミ通編集部で作らせてほしい、とアピールしてもいいんですね（笑）。

西野　もちろんです（笑）。そういったお話をいただけると、非常に心強いです。

――ただ、開発者の考えかたによっては、このゲームにはゲームヘルプを用意しないほうがいい、と判断することもありえますよね？

西野　はい。ヘルプを用意するかどうかはもちろん、どのシーンでどのようなヘルプを出すかも、ゲーム制作側のご判断になりますので。ただ、ゲームをしながら同じ画面でヒントが見られたほうが便利ですし、没入感もあまり損なわれないと思います。弊社としては、ゲームヘルプを充実させていきたいと考えていますので、各メーカーにご協力いただけるように、丁寧に説明を行っているところです。

――ゲームヘルプはPS Plus加入者の特典のひとつですが、ほかにどのような特典を考えているのか、今後の展開を教えてください。

西野　具体的なサービスはお話しできないのですが、PS4で利用してくれている方たちに、いかに楽しんで満足していただけるかが、PS Plusのサービスの主眼になっています。そして、



ユーザーがPS4からPS5に移行されたときに、いかに魅力的なサービスに見えるかも、非常に重要なポイントだと考えています。

――そういう意味では、PS4の人気作や話題作をダウンロードしてプレイできる、PS Plusコレクションは非常に魅力的です。

西野　おっしゃる通り、PS Plusコレクションは、PS5の付加価値のひとつとして用意したサービスになります。今後もPS4でお楽しみいただいたPS Plusの価値はそのままに、PS5という新しいプラットフォームに移っていただく際に、よりバリューを感じていただけるようなサービスを設計していきます。

――お話をうかがって、PS5をプレイするのがますます楽しみになりました！　PS5で、真っ先に試してほしい機能を教えてください。

西野　まずは『ASTRO's PLAYROOM』をじっくり遊んで、PS5の機能をひと通り体験してほしいです。そして、お気に入りのゲームを遊びまくって、感じまくってください！





イメージはつかんでいただけたかと思います。今後にご期待ください。

special 02 INTERVIEW

DESIGN

PS5のデザインの

世界に衝撃を与えた革新的なデザインの秘密

ゲームファンの予想を、いい意味で裏切ったPS5のデザイン。挑戦的なビジュアルはどのように生まれたのか。デザイナーの森澤有人氏に取材を行った。

ストーリーをベースに構築されたデザイン

――PS5のデザイナーに抜擢されたときの、率直な感想を教えてください。

森澤 僕は昔からゲームが大好きだったので、いつか自分でプレイステーションをデザインしてみたいと思っていました。今回、やっとチャンスが巡ってきたので、言葉にできないくらいうれしかったです。ちなみに、ファミ通も小さいころから読んでいましたよ(笑)。

――ありがとうございます(笑)。プレッシャーよりも喜びのほうが大きかったのですね。

森澤 もちろん、ものすごいプレッシャーも感じました。プレイステーションは今回で5代目ですし、これまでいろいろなデザイナーさんたちが、力を振り絞ってデザインしてきていますから。ただ、プレッシャーを感じた以上に、楽しみで、非常にワクワクしました。

――森澤さんがPS5をデザインするにあたって、どのようなテーマを考えたのですか?

森澤 プレイステーションがこれまで培ってきたユーザー体験……たとえば、プレイヤーの感情やエネルギーのようなものを、PS5で何とか表現できないか、というのがテーマを考えるうえでのスタート地点でした。そこで、**プレイステーションとはなんだろう、というところから考え始めて、たどりついたのが"五次元"というテーマでした**。

――五次元ですか!? その理由は……?

森澤 超高速SSDを搭載したことで、ローディング速度が速くなり、現実世界とゲームの世界のつながりが、ますます強くなるのではないかと感じていて。さらに、PS5をプレイすることで、ある人は戦士になって、またある人はヒーローになってということが、同じ時間に世界中のあちこちで起こりますよね。そうした、**PS5が生み出す新世界が、僕は五次元的だなと思ったんです**。それに5代目のプレイステーションなので、5という数字にも特別感のある"五次元"は、新しいプレイステーションにピッタリのテーマだと考えました。

――このテーマはすぐに決まりましたか?

森澤 時間がかかりましたね。テーマを五次元という言葉に落とし込むのも苦労しましたし、五次元をデザインでどのように表現するか、形にするのがたいへんでした。それにプレイステーションに関しては、ディテールはデザイナーに一任されています。まずは、デザイナーが考える、新しい機種のデザインを提案してほしい、と。チャレンジをさせてくれるので、やりがいがある一方で、ゼロから考えなければいけないので、非常に悩みました(苦笑)。考え抜いた末に、"箱からの脱却"をしたいと思ったんです。

――具体的にはどのようなことですか?

森澤 ソリッドな塊ではなく、つながっていない場所があるというか……。バラけているように見えるけれど、ひとつの塊になっているような姿を想像したんです。それで、黒い本体を2枚の白い板で挟むことにしました。

――PS2以降、ポータブル機も含めて黒ベースのマシンが続きましたが、PS5が白ベースになったのも、大きな変化ですよね。

森澤 白ベースというよりも、ツートーンにしたいと考えたんです。それで、色の組み合わせをいろいろ検討した結果、白と黒のツートーンに決まりました。

――最初から白ベースにしようと考えていたわけではなかったのですね。白と黒のツートーンを採用した理由を教えてください。

森澤 五次元というテーマを決めた後、ストーリーを考えました。PS5は異次元世界から来たもので、黒色のメカニカルな部分はものすごいエネルギーを持っている。PS5は人間と触れ合いたいけど、内部がむき出しのままでは触ることができない。なんとかして人間とコミュニケーションを取るために、内部を包む白いカバーを生み出したんだ……と。

――おお、なるほど! そんなふうにストーリーをイメージしながらデザインするのは、森澤さんのいつものやりかたなのですか?

森澤 そうですね。ソニーで別の製品のデザインを考えるときも、ストーリーを考えるように

INTERVIEW

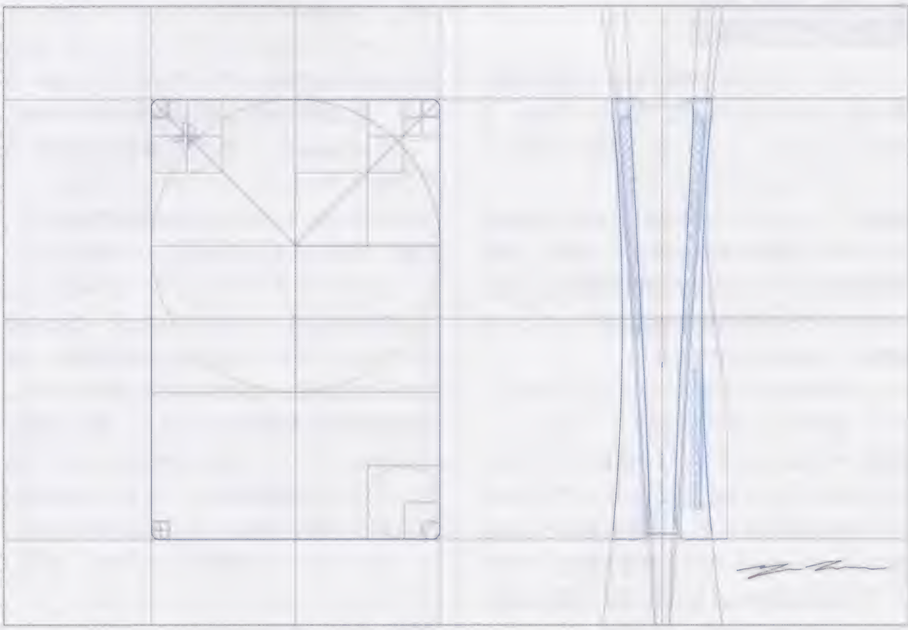
ソニー・インタラクティブエンタテインメント
シニアアートディレクター
森澤有人氏



フィラデルフィア芸術大学卒業後、アメリカのデザイン会社でプロダクトデザインのディレクションに従事。2002年からソニーで多数のヒット商品のデザインを手掛けた後、2017に年SIEに入社。現在はPS5関連製品のデザインディレクションを担当(文中は森澤)。

テーマは、“五次元”なんです

◎森澤氏による「内部設計を軸に幾何学を基本骨格として描かれたPS5のスケッチ」



しています。実際にPS5の箱を開けて取り出すときに、僕が想像したようなワクワク感を体験してもらえるとうれしいですね。そして、昂ぶった気持ちのままゲームをプレイして、ドキドキしてもらいたいです。

PS5のデザインは機能的にも優秀！

――白いパネルが持つデザイン的な意図はよくわかりました。ただこの構造は、生産コストの面では負担になりそうにも思いますが？

森澤　僕たちプロダクトデザイナーは、量産製品のデザインを考えるので、コストもしっかり考慮しています。**白いパネルは、デザイン性以外の面ではムダに見えるかもしれませんが、機能的にも必要不可欠なものなんです**。内容物を支えるのに役立ちますし、取り外し可能なパネルにしたことで、内部のクリーニングが行いやすくなっています。

――パネルで挟む構造は、機能的にも優れたものなんですね。つぎにサイズについてもお聞きしたいのですが、PS5はPS4と比べてひと回り大きくなっています。これはデザインを考えるうえで枷にはなりませんでしたか？

森澤　それはないですね。むしろ僕が最初に作ったPS5の模型は、エンジニアが考えていたサイズよりも大きかったくらいです。僕は大きなゲーミングPCを使っていた世代でもあるので、パワーのある次世代機といったらこれぐらい、という想定で作ってみました。でも、それでは大きすぎるということで（笑）、いまのサイズに落ち着きました。

――そんなやり取りがあったとは（笑）。

森澤　僕はPCのデザインに設計から参加していたこともあったので、PS5のスペックを聞いたときに、ある程度大きくなることは予想できていました。PS4と比べて消費電力が上がっているから、これは熱量も上がるだろう。一方でファンも相当静かになると聞いていたので、サイズの大きなファンが搭載されるだろう……と。

――なるほど。デザインの前提として、PS5のスペックまで考慮されているんですね。

森澤　はい。**PS5の本体の曲線も、単なる自由曲線を描いているわけではなくて、排熱効率ができるだけよくなるような、内部のエアフローを意識した曲線になっています**。

――PS5の曲線のように、マシンの性能に合わせてデザインすることは多いのですか？

森澤　基本的には、デザイナーとエンジニアの思想を重ね合わせて、そこからバランスを取っていく手法が多いですね。PS5に関してお話すると、開発初期は図面がトップシークレットになっていて、僕も見せてもらえませんでした。そのため、エンジニアの思想がわからないまま、形状をデザインするしかなかったんです。それが、いざコンセプトと形状を作り上げて、エンジニアと突き合わせてみると、彼らと思想がまったく同じだったんです。これは感動的でしたね。

――エンジニアと思想が通じ合えるのは、PCをデザインした経験が豊富な森澤（もりさわ）さんならではのことなのでしょうね。

森澤　それにエンジニアの考えを阻害しないデザインにしたいという、僕の思想も影響していると思います。今回に限って言えば、僕がゲーム好きなことも好作用したかな。いちプレイヤーとして、熱落ちは避ける必要がありますし、極力静かさを追求したかったので。

――ゲームファンの森澤（もりさわ）さんだからこそ、排熱性と静音性にはこだわりたかったということですね。DualSenseワイヤレスコントローラーのデザインのこだわりも教えてください。

森澤　PS5とデザインの世界観を統一したかったので、DualSenseのデザインも本体と同じ五次元をテーマに考えています。

――DualSenseは、表面に小さい△や○、×、□が施されています。初めて気づいたときに驚きましたが、これらを実装した意図は？

森澤　白いパネルと同じく、DualSenseの白い部分もPS5の思いが形作ったものだとすると、PSを象徴する△や○、×、□がテクスチャーとして垣間見えたらおもしろいと思ったんです。それにイースター・エッグ（隠されたメッセージや画面の総称）に憧れていたので、遊び心で入れました。**じつは、ほかの周辺機器にも入っていますので、ぜひ見つけてみてください**。



⬆DualSenseの凹凸した部分。画像を拡大してみると小さな△や○、×、□に気づくはず。

special INTERVIEW 03

HARDWARE

見えないところに詰めこまれた驚愕の技術

超高速SSDや新型の専用コントローラDualSenseなど、PS5には驚きの新機能が満載だ。これらを実装した開発のキーマン・伊藤雅康氏にお話をうかがった。

低価格を実現するのは

ゲームへの没入感を高める数々の仕掛け

――PS5は、約5年の時間をかけて設計・開発に取り組んできたそうですね。5年というのは、歴代のプレイステーションハードと比べて長いのでしょうか？ 短いのでしょうか？

伊藤　プレイステーションは、どのモデルも5年くらいかけて設計・開発を行っています。2020年は新型コロナウイルスの影響を受けましたが、それでもPS5の開発期間が特別長かったという感覚は、あまりないですね。

――ではPS5をどんなマシンにしようと考えたのか、開発のコンセプトを教えてください。

伊藤　PS5は、UX（ユーザー体験）をどのようにしたいか、というところからテーマやコンセプトを考え始めました。西野を始めとした企画のメンバーからいろいろ要望を聞き、そのうえでPS5にはどのような技術が必要なのか、技術的なアプローチをしています。

――UXは、ゲームへの没入感を重視したと西野さんにうかがいました（18ページ参照）。

伊藤　昔と比べて、いまは日々時間に追われながら生活している方が多いと思います。貴重な時間を使ってゲームをプレイしていただくからには、ローディングなどのムダな時間を可能な限り削ぎ落として、ゲームに没入していただく時間を多くしたいと考えました。とにかくムダはいらない。皆様の貴重な時間を大切にしたいというコンセプトのもと、ハイパフォーマンス、ハイスピードを実現できるハードとして、PS5を開発しています。

――超高速SSDや高性能なCPU、GPUは、そのコンセプトの実現に必須だったのですね。ほかにどのような技術が必要だと考えましたか？

伊藤　プレイヤーの没入感を大事にしたかったので、ゲームの世界に入り込めるような技術を採用するように心掛けました。具体的に挙げると、"Tempest"3Dオーディオ、ハプティックフィードバックやアダプティブトリガーに代表されるDualSenseワイヤレスコントローラーが、没入感を高めてくれる技術にあたります。

――DualSenseは、いろいろな新技術が搭載されているにもかかわらず、ワイヤレスコントローラー（DUALSHOCK 4）とサイズがほぼ同じで驚きました。

伊藤　ありがとうございます。ハプティックフィードバックやアダプティブトリガーのもととなる技術は以前からありましたが、これらをコントローラのサイズに落とし込むのは、かなりハードルが高くて実現するのに苦心しました。没入感を高める機能はもちろん、触り心地にもこだわっていて、DUALSHOCK 4と比べると、サイズと重量が若干アップしていますが、同じような感覚で遊んでもらえると思います。

――コントローラに違和感がないのは、没入してプレイするうえでありがたいですね。

伊藤　また、静音性にもこだわりました。ゲームの世界に入っていただくときに、本体の音がうるさいと没入感が損なわれてしまいますからね。PS4と比べてどれくらい静かになったのかは、数字でお伝えするのは難しいのですが、実際にPS5を遊んで体感してもらえるとうれしいです。

――静音性と言えば、デザイナーの森澤さんが、静音性や排熱性を考慮して生み出した本体のデザインが、伊藤さんたちエンジニアチームが提案したものとほぼ一致していて、感動したと驚かれていました（21ページ参照）。

伊藤　弊社にとっては珍しいことなので、森澤が驚くのも無理はないと思います。これはPS5に限った話ではありませんが、ソニーはデザイナーも非常に優秀で、エンジニアとデザイナーの考えが食い違うこともあります。製品をお使いいただくユーザーのために、できるだけ品質を高めたいという強い思いがあるゆえに、両者が引かずに意見がぶつかり合うこともあるんです。ただ、PS5に関しては、我々と森澤の考えていたことがうまく一致しました。

ユーザーや開発者が驚いたPS5の新機能

――価格発表後には、Twitterで"PS5安すぎ"がトレンドワードになりました。やはり高性能な中身を考えると、PS5は相当、"がんばった"価

INTERVIEW

ソニー・インタラクティブエンタテインメント
取締役 副社長 ハードウェアエンジニアリング&オペレーション本部長
伊藤雅康氏

1986年、ソニーのオーディオ事業本部に入社。2000年にソニー・コンピュータエンタテインメント（当時）の技術本部に異動。キャリアを重ね、現在はSIEの取締役 副社長、ハードウェアエンジニアリング&オペレーション本部長、ソニーの執行役員などを兼任（文中は伊藤）。



※1　PS5分解動画……YouTubeのプレイステーション公式チャンネルで公開された動画。ソニー・インタラクティブエンタテインメント ハードウェア設計部門メカ設計部 部長 鳳 康宏氏が、PS5を分解しながら、内部構造を解説している。

PS（プレイステーション）のポリシーのひとつです

格設定にしているのでしょうか?

伊藤　PS5は5年前にプロジェクトがスタートしたときに、だいたいの想定価格を設定していて、我々はそれに向けて開発を進めてきたので、がんばった価格設定にした、という感覚はありません。それに、できるだけ多くのユーザーの皆さんがお求めになりやすい価格に設定するのは、プレイステーションのポリシーのひとつだと考えています。

——もうひとつ、ユーザーの反応を見ると、サイズが予想よりも大きいと感じた人が多かったようです。

伊藤　そうですね。PS5は、PS4よりも性能が上がっていますので、当然ながら消費電力も上がります。性能とコストのバランスを考えたときに、**本体のサイズを少し大きくしたほうが、コストを抑えながら静音性や排熱性をより高めることができると考えました**。

——PS5の分解動画(※1)では、"液体金属"がトレンドワードになるほど話題になりました。液体金属は扱いにくく、コストもかかると聞きますが、これを採用したメリットとは?

伊藤　おっしゃる通り、液体金属そのものは少しコストが高いのですが、**液体金属を採用することによって、ヒートシンクなどほかの部品のコストを抑えることができて、冷却機構全体では低コストにできるんです**。扱いにくさという点では、我々は液体金属を採用するにあたり、2年以上の歳月かけて検証実験も行いました。液体金属の安全性や信頼性をしっかりと検証し、PS5に特化した液体金属を作り出せたと自負しています。

——PS5の分解動画と言えば、内部が隙間なくきれいに収まっていて、緻密で無駄のない設計に驚嘆した人が多かったようですね。

伊藤　美しい設計も、プレイステーションのポリシーのひとつです。美しい設計を行うことによって、部品点数を少なくできますし、ひいては製品の品質の安定性にも貢献できると、我々は信じています。

——ゲーム開発者の反響はいかがでしょうか。開発現場からの声は届いていますか?

伊藤　私たちは、PS4を含めた過去のプラットフォームでも、デベロッパーの方たちとは頻繁にコミュニケーションを取っています。そんな中で、「とてもいいものを開発してくれた」と、ポジティブな意見が多くてホッとしています。PS4のときに高評価をいただいた理由はいろいろあると思いますが、ゲームの開発のしやすさも、評判がよかったポイントでした。

——たしかに、PS4は開発がしやすいと評判でした。その点は、PS5も継承している、と。

伊藤　**PS5は、PS4と同じアーキテクチャを採用していますので、基本的にPS4のときと同じ開発手法が使えます**。PS5自体も開発しやすいように設計を行っていますが、PS4と同じ手法で開発できるという点も、非常に評判がいいですね。

——ちなみに、PS5を開発するにあたって、ゲーム開発者からの要望を受けて取り入れた要素などがあれば教えてください。

伊藤　デベロッパーさんたちの声を聞いて実装したというわけではありませんが、SSDやレイトレーシング(※2)などは、要望を多くいただいていました。レイトレーシングは、最初から採用したいと考えていたものの、どうやって実装するか難しいところもありましたね。結果的に実装することができたので、満足いただけたのではないかと思います。

——個人的にUSBポートが増えたのもうれしかったです。多少コストがかかってでも、USBポートを増やした理由を教えてください。

伊藤　USBポートが多いほうが、周辺機器を付け替えなくてもいいので、プレイするのが快適ですよね。フロントにふたつ、後ろにふたつ、合計4箇所のUSBポートを設置することで、利便性の向上を図りました。

——今回お話をうかがって、細部にいたるまで、とことんユーザーのことを考えて設計・開発されたハードだと、改めてわかりました。

伊藤　くり返しになりますが、PS5はゲームを遊んでくださる皆様が、とにかくゲームの世界に入り込んでいただく没入感を重視して設計・開発を行っています。超高速SSDによるロード時間の短縮だけではなく、"Tempest"3DオーディオやDualSenseの機能によって、プレイヤーの五感に訴えかけるようなゲーム機に仕上がったと自信を持っていますので、ぜひ新次元のゲーム体験を堪能してください。





※2　レイトレーシング……最新のCG技術。3D描写で光の複雑な相互作用を予測することで、水やガラス、金属などに光が反射する表現が格段に向上する。

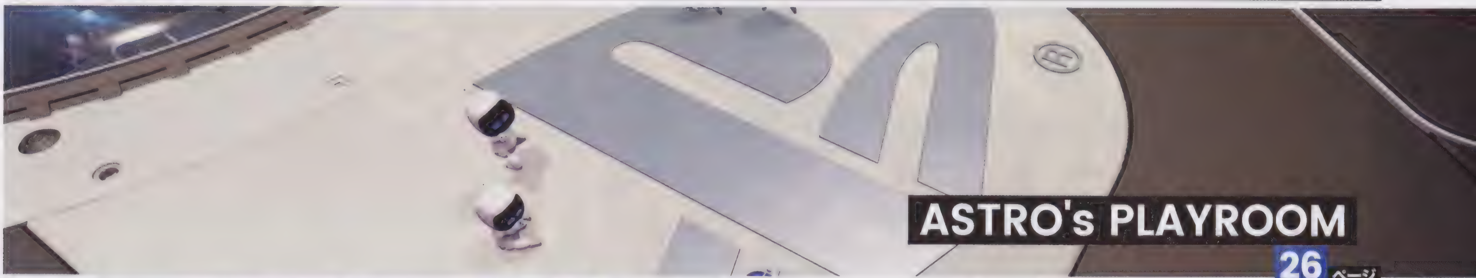


PlayStation 5 ソフトカタログ

ここからは発売が決定しているおもなタイトルをご紹介！ 11月12日にプレイステーション5本体と同時発売となるタイトルから、今後発売予定の注目作まで、魅力的なタイトルが盛りだくさんとなっている。



注目タイトルをピックアップ









そのほかのゲームインデックス

11月中に発売されるソフトをチェック!

プレイステーション5 同時発売タイトル

ここからは、プレイステーション5と同タイミングで発売されるタイトルを詳しく解説していこう。なお、ここで紹介しているのは11月2日時点で発売日が確定しているタイトルだ。これらのほかにも、ローンチまでに準備が整い、急遽発売されるタイトルが出てくる可能性もある。PS5を手に入れたら、まずPS Storeをチェックしよう。

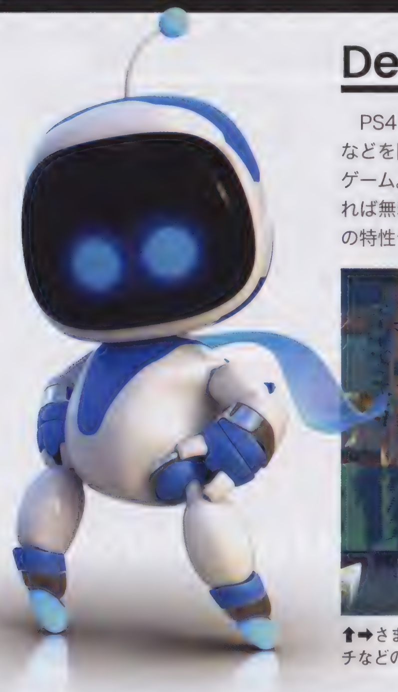
ASTRO's PLAYROOM

ソニー・インタラクティブエンタテインメント　11月12日配信　無料(PS5にプリインストール)

GAMEGUIDE

パッケージ版	なし
ダウンロード版	あり

※PS5にプリインストールされるタイトル



DealSenseの楽しさが詰まった無料タイトル!

PS4で『PLAYROOM』や『ASTRO BOT:RESCUE MISSION』などを開発した"ASOBI!チーム"が手掛ける新作アクションゲーム。PS5にプリインストールされており、PS5を購入すれば無料でプレイすることができる。本作の特徴は、ハードの特性や魅力を引き出す手腕に定評のあるASOBI!チームの作品らしく、PS5の魅力をとことん追求した内容となっていること。とくにDualSenseのさまざまな機能を活かしたユニークなギミックがふんだんに盛り込まれており、新世代のゲーム体験を存分に堪能できる。もちろん、アクションの楽しさ、アストロくんのかわいさにも要注目!



ワクワク満載の世界で大冒険!



⬆➡さまざまなアイデアが詰め込まれたステージを、ジャンプ、パンチなどのアクションや特殊なスーツの力を駆使して進んでいくのだ。

PLAY IMPRESSION

ツルツルザクザク、カツカツポチャポチャ……ハプティックってすごい!

Text:阿部ピロシ(本誌編集者)

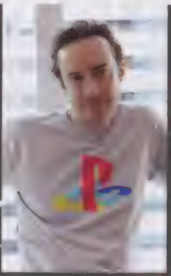
とにかくアイデアが満載な本作ですが、プレイしてすぐに「うおおおお!」となるのが、なんといってもハプティックフィードバックのすごさ。主人公のアストロくんを動かすと、足もとの感触が振動で伝わってくるのですが、地面の素材感が見事に表現されていてビックリ! 砂地ならザクザク、雪面ならサクサク。氷の上を滑るとツルツル感が伝わるし、水に飛び込むとポチャン! となる。なにこれ、スゴイ!! 「あっちのガラスの上を歩くとどんな感触かな? あっちの鉄板の上は?」などと、新たな感触を味わいたくてゴールそっちのけで散策に夢中になってしまいます。これって、いままでのゲームにはなかった新しい遊びですよね。これだけでもまず次世代が実感できます。

そしてもうひとつ、アダプティブトリガーの楽しさもしっかり堪能できます。たとえば、バネの力でピョンピョン飛べるスーツを着用した際のアクション。それまでは従来のDUALSHOCKとまったく同じ感触だったR2ボタンが、スーツ着用とともに固く強い反発力を持ったトリガーとなり、押し込むと「キリキリキリ……」とバネのきしむような感触まで伝わってくるように! これも実際に体験すると、なんとも不思議でおもしろく、思わずニヤニヤしてしまうこと請け合いです。

そのほか、モーションセンサーやマイク、スピーカー、タッチパッドなどなど、DualSenseが備えた機能を最大限に活かして作られている本作。ですが、ここで強調しておきたいのが、単なる技術デモなどではなく、純粋にアクションゲームとしてとても楽しく、夢中になって遊べるタイトルであるということ。隅々まで遊びと驚きが詰まったステージの楽しさ、難しすぎず誰でも気持ちよく遊べる快適なバランスなど、同じASOBI!チームが制作し、世界中で数々のアワードを獲得した『ASTRO BOT:RESCUE MISSION』を彷彿させる見事な完成度です。こんなにスゴイタイトルが無料で遊べてしまうなんて、ちょっと太っ腹すぎやしませんか!? ぜひもっともっと遊びたいので、DLC、いや続編タイトルを作っていただきたい!

DEVELOPER INTERVIEW

DualSenseは魔法のような効果を生み出せるコントローラです



ソニー・インタラクティブ
エンタテインメント
ワールドワイド・スタジオ
JAPAN スタジオ
スタジオディレクター 兼
クリエイティブディレクター

ドゥセ・ニコラ氏

(文中はニコラ)

――本作は、DualSenseにフォーカスして開発されているんですよね。

ニコラ はい。**ハードウェアチームの方と毎週ミーティングをしながら作っていきました**。ハードウェアチームはメカデザイン、メカニクスのことを考えて、わたしたちは遊びかたについて考えて、お互いにたくさんの意見交換をしました。

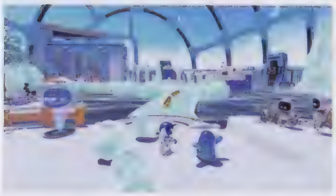
たとえばハプティックフィードバックやアダプティブトリガーを使っていくうちに、「ちょっとこれでは反動が強すぎるな」などいろいろとわかってくることがあります。そういった意見は、ハードウェアチームとシェアしましたし、ほかのワールドワイドスタジオにも送りました。DualSenseは、そういったたくさんのフィードバックを受けて、どんどん改善されていったんです。

――ゲームだけではなく、DualSenseそのものについても、ハードウェアチームと協力して作り上げていったわけですね。

ニコラ そうですね。ゲームで体験を確認したうえで、どんな部分を改善しなければいけないか、どんな方向性に進めるべきか。そういったフィードバックを送り続けました。それはとても楽しいことですし、珍しいやりかただと思います。ゲームプレイの未来を作ることにつながるわけですから、こうした仕事ができるのは、本当に幸せなことだとつくづく思いますね(笑)。

――率直に言って、DualSenseはいかがですか?

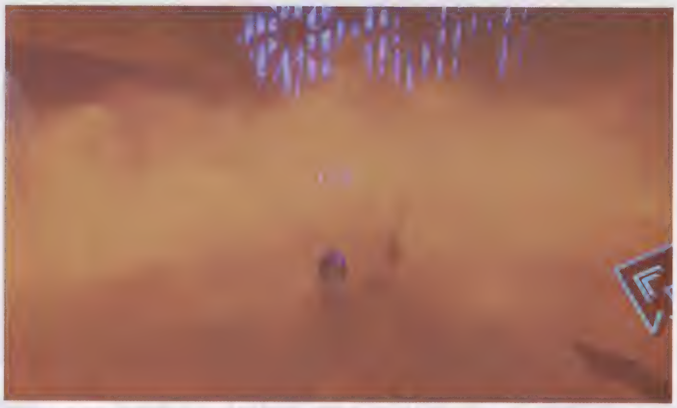
ニコラ すばらしいコントローラだと思います。ハプティックフィードバックひとつとっても、本当にいろいろな表現ができます。**たとえば砂嵐の中では、風と砂の感触を感じられますし、スピーカーも同時に使うことで、魔法のように思えるほどの効果が生まれます**。これらを使って生み出せるものは、まだまだたくさんあると思いますし、これからもっともっとたくさん試してみたいと思っています。モーションセンサーとスピーカーもとても重要です。これら全部を使って、すごく自然な感覚が得られると思いますよ。





視覚・聴覚・触覚で伝わる世界!

本作には多彩なステージが用意されており、プレイヤーはアストロくんを操作して、さまざまなフィールドを進んでいくことになる。PS5の表現力を活かして鮮やかで精緻に描かれたグラフィックも見どころだが、ハプティックフィードバックやアダプティブトリガーによる繊細な感触や、DualSenseのスピーカーから聞こえる効果音も交えて、複合的な感覚で世界を体感できるのも本作の大きな魅力となっている。



⬆砂嵐の中を進んでいくシーン。足もとの砂の感触だけでなく、飛んでくる砂粒がコツンコツンと体に当たる感触もリアル。スピーカーから聞こえる風の音も没入感を高めてくれる。



タッチパッドを使ったギミックも

⬅タッチパッドをスワイプしてファスナーを締める。DualSenseのタッチパッドは少し大きくなり、より操作しやすくなっている。



バネの弾力が指に!

➡R2トリガーを引き絞り、コントローラを傾けて狙いをつけてジャンプする。アダプティブトリガーの反発力が新鮮でおもしろい!

CHECK!

PSの歴史が詰まっている!?

本作のステージは、"GPUジャングル"や"SSDスピードウェイ"といったように、PS5の特徴をテーマにして作られている。さらにステージ内には、プレイステーションの歴史にまつわるオマージュがたくさん隠されており、それらを見つけていくのも楽しみのひとつ。また、すべてクリアーすると、プレイステーションファンが喜ぶ仕掛けも……?



⬆ステージの随所に、さりげなくプレイステーションシリーズをモチーフにした意匠が隠されている。

Demon's Souls（デモンズソウル）

パッケージ版	あり
ダウンロード版	あり

ソニー・インタラクティブエンタテインメント　11月12日発売　7900円［税抜］（8690円［税込］）



Captured on PS5

名作アクションRPGが進化して蘇る

2009年にPS3で発売された名作『Demon's Souls（デモンズソウル）』が、PS5でリメイク。本作は、北の亡国ボーレタリアにある5つのダンジョンを攻略していくアクションRPGだ。ゲーム性はオリジナル版から変更はなく、スタミナを主軸に、パリィなどのハイリスクな攻防が展開する骨太なアクション、難所を突破したときにプレイヤーを包む達成感、フィールドの探索や育成要素が生む冒険感、さらには非同期のオンライン要素による独得な協力プレイなど、さまざまな魅力がPS5の性能でさらに進化を遂げている。

自由度の高いキャラクタークリエイト



➡具体的なクラスはないが、多彩なステータスを強化することでさまざまな立ち回りができる。装備によっても大きく変わるほか、魔法などを習得することも可能だ。

CHECK!

DualSense（デュアルセンス）などを駆使した要素にも注目

ゲーム性はそのままだが、グラフィックは大幅にパワーアップ。シネマティックモードではネイティブ4K画質で秒間30フレームのプレイが可能。パフォーマンスモードではダイナミック4K画質で秒間60フレームでの、滑らかな挙動でプレイが楽しめる。SSDによる素早いローディングで、敵に倒されてもすぐにリトライできるのは大きな利点だ。さらに、DualSenseを活かした機能も盛り込まれており、ハプティックフィードバックでパリィのタイミングが把握できたり、武器で攻撃したときやその素材で感触が変わるなど、プレイヤーに伝わる情報が刷新されている。プレイ済みの人も、新たな感覚で楽しめるはず。









⬅⬆冒険の中で、プレイヤーは多数の強敵たちと出会うことになる。一筋縄ではいかない敵は多いが、幾度も倒されながら攻略法を見出し、敵を倒せたときの達成感は格別。

プレイヤーの前に立ちはだかる難敵たち



⬆➡フレンドどうしや、侵入3人＋協力3人の最大6人によるマルチプレイが楽しめる。さらに、"幻影"や"血痕"、メッセージを置く"血文字"などのおなじみのオンライン要素も実装される。

死闘を彩る非同期型のオンライン要素も健在



DEVELOPER INTERVIEW

SSDのおかげで瞬時にリスタートが可能です



ソニー・インタラクティブエンタテインメント
ワールドワイド・スタジオ・クリエイティブディレクター
ギャビン・ムーア氏
(文中はギャビン)

——本作の開発において、ギャビンさんが担当された部分を教えてください。

ギャビン　私は『デモンズソウル』のクリエイティブディレクターとして、オリジナルが持つ要素を損なわないように、サウンドからアニメーション、キャラクターデザインやレベルデザインまで、すべての要素がリメイクとしてふさわしいクオリティーになっているかをチェックしました。

——『デモンズソウル』は世界が認めた名作ですが、その高い難度もあり、決して万人に受けるタイプのゲームではないと思います。それでも『デモンズソウル』のリメイクをPS5のローンチタイトルに選んだ理由を教えてください。

ギャビン　『デモンズソウル』はPS3の中でも、とても愛されているゲームのひとつです。その証拠に、「『デモンズソウル』リメイクしてほしい」という声は、これまでも多数寄せられていました。そこで、**PS3版のよさはそのままに、いまではクラシックに感じられる要素は一新して、新世代のゲームへと押し上げることを目指して開発が決定しました**。ちなみに、『デモンズソウル』は難しいゲームと言われますが、私は“公平”なゲームだと思います。確かに難しいのですが、困難を克服したときの達成感はそれまでの苦労を上回るからです。ただ、PS3版は死んでから復活するまでのロード時間が長かったので、早く復活して遊びたい人はストレスを感じていたかもしれません。ですが、安心してください。本作はPS5のSSDのおかげですぐにリトライできるので、思う存分、倒されてください(笑)。

——すでに評価が確立している作品をリメイクするにあたって、プレッシャーはありましたか？

ギャビン　**これだけ世界中に熱心なファンがいるゲームに関わることで、プレッシャーを感じない人は、人間ではないでしょう(笑)**。本作に携わった全員が、このゲームのファンです。そもそも、私たちは自身がファンではない作品をリメイクしません。何かを追加したり修正する場合は、それが必ずオリジナル版のクリエイターのビジョンに沿ったものであることを確かめながら、慎重に開発を進めていきました。

——では、『デモンズソウル』がリメイクできると決まったときはうれしかったのでは？

ギャビン　はい、それはもうスタジオ全体で大喜びしましたね。リメイクはPlayStation StudiosとBluepoint Gamesが手掛けていますが、両社とも、あの『デモンズソウル』をリメイクできることに喜びましたし、PS5のローンチタイトルに携われるということにもワクワクしました。

——Bluepoint Gamesを開発のパートナーを選んだ理由は？

ギャビン　私たちとBluepoint Gamesは、非常に長い付き合いです。PS4で『ワンダと巨像』をリメイクした際も、Bluepoint Gamesとの共同作業でした。その際に、お互いの関係性はより進化したと感じました。アメリカ・テキサス州のオースティンにあるBluepoint Gamesのオフィスまで赴いて、社長やCTOも含めて話したときのことをよく覚えています。『ワンダと巨像』のリメイクは出来栄えもよく、成功を収めることができました。ただ、今回は「いままでが10だとしたら、今回は11に行かないとだめだ」と話しましたね。



――本作を"リマスター"ではなく"リメイク"とした理由はありますか？

ギャビン　リマスターということで、単にテクスチャーを変えたり、4Kや秒間60フレームにするだけでは、世界中に愛されているゲームを「PS5向けに作り直しました」と言えないことは、我々全員が感じていました。オリジナルがすばらしいゲームだからこそ、オリジナルの部分はそのままに、新しい世代の人たちも楽しめるように手を加えていく必要があります。そのため、リマスターではなくリメイクと位置づけたのです。

――柵を乗り越えるアクションの追加などが話題になりましたが、アクションやフィールドなど、本作で追加もしくは変更した部分はありますか？

ギャビン　フィールドに追加はありません。5つのダンジョンを攻略していく要素はそのままです。柵を乗り越えるアクションなどの追加はありますが、ゲームプレイはオリジナル版とまったく同じです。それ以外のところはすべてをイチから構築しています。たとえば、キャラクターのアニメーションのために最初からモーションキャプチャーを撮り直しています。武器のモーションも含め、アニメーションはすべてPS5にふさわしくなるよう作り直しました。と言っても、攻撃のタイミングやテンポなどは変えていません。そこを変えると、オリジナル版でできた戦いかたが変わってしまいますから。また、武器が持つ金属感などをより強く感じられるようにもなっています。

――つまり、PS3版のユーザーはまったく同じ戦法でボスたちと戦えるということでしょうか。

ギャビン　公明正大と戦うのでしたら、オリジナル版にあった戦術はすべて使えます。オリジナル版では、裏技的な方法を駆使して、簡単にボスを攻略するといった戦法があったのですが、今回はそれらをすべて修正したので、プレイヤーは公明正大な戦略が求められるようになっています。

――オリジナルのアクションをそのままに、ビジュアルやモーションを強化していくというのは、たいへんな作業だったのではないでしょうか。

ギャビン　PS5のマシンパワーは本当にすごいんですよ。そのスペックを活用しながらオリジナルに忠実なゲーム性を維持するのは、確かにたいへんでしたが、リトライはもちろん、フィールドが持つ多くの情報を一瞬でロードできるため、より現実感のあるボーレタリアの世界を感じられるでしょう。さらにTempest 3Dオーディオで自分の周囲360度の音が聞こえてくるので、何千というサウンドエフェクトを、新たに追加しています。たとえば、王城に入ったときに、隠密が後ろから忍び寄ってくる音ですとか、腐れ谷でぐちゃぐちゃのスライムの中から怪物が出てくるシーンは、すごい臨場感が味わえます。

――それはぜひ体験してみたいですね。

ギャビン　矢が通り過ぎる音もリアルなので、プレイしていてビュンと矢が自分の横を通り過ぎたとき、思わず体を動かして矢を避けてしまいますから(笑)。

――DualSenseの機能も多数活用されているんですよね。

ギャビン　ハプティックフィードバックによって、武器や盾が金属製なのか木製なのか、その素材でコントローラーから伝わる感触が変わります。敵の攻撃をパリィする際、手の感覚でもパリィのタイミングがわかるようになっているので、慣れれば目よりも先に体で反応できるようになりますよ。

――ギャビンさんは『デモンズソウル』の魅力はどこにあるとお考えでしょうか？

ギャビン　まったく新しいジャンルのゲームを作ったということがすばらしいです。困難を克服したとき、ボスを倒したときの大きな達成感は、これまでのゲームでは味わえませんでした。また、シングルプレイのゲームであるにもかかわらず、マルチプレイの感覚を取り込むという新しいスタイルを生み出しました。もちろん世界観や物語も大好きです。困難を克服して進むに従って、ストーリーの深さを理解できてくる。同時に得られる達成感と相まって、その体験をほかの人に語りたくなってくる、そんなゲームはほかにはありません。





PLAY IMPRESSION

あの冒険の興奮がふたたび……！

TEXT: 西川くん

オリジナル版ではよく"黒ファントム"として、要はプレイヤーキルを主体に遊んでいた西川くんです。当時の皆さん、ごめんなさい。コロナ禍で先行体験ができなかったのは非常に残念なところであり、本作の魅力をしっかりと遊んで読者にお届けできないことに、申し訳なさも感じます。ただ、僕としてはそのぶん、皆さんと同じユーザーのひとりとして発売日を楽しみに待つというのは、なんだか久々な感覚だったりします。

ちょっとしたアクションなどは追加されているそうですが、それ以外のゲーム性に関わる部分はオリジナル版と変わらないそうなので、そりゃあもう何十回も死ぬハメになる、超骨太なプレイをそのまま味わえることは間違いないでしょう。当時、初めてプレイしたときのことを思い出すと、赤目の兵士を相手にして「なんで序盤のステージにこんなに強ぇ敵がいるんだ、おかしいだろ！」と頭を抱えた思い出が。そのうち、「ああ、別に倒す必要はないのか」と気づいてスルーするようになったり、その後も「なんだよ、この攻撃！終わってんだろ！」と文句をブツブツ言いながらも、攻略法を見出して倒せたときの爽快感、達成感は、まさに唯一無二のものでした。とくに苦戦したのが"炎に潜むもの"。攻撃が早いのなんの、やっと倒せると思ったらパワーアップするわ、で……。いまからでも戦略を思い出さないと苦戦しそうです。

他プレイヤーに向けてメッセージを地面に置く要素もありましたが、本作でグラフィックがよりリアルになったおかげで、"この下にアイテムがあるよ"というメッセージを信じて落下死したら、オリジナル版よりも失望感が高くなりそう……。それはそれで楽しみなところ！



イラスト：フブキ

デビル メイ クライ5　スペシャルエディション

GAMEGUIDE

パッケージ版	あり
ダウンロード版	あり

カプコン　11月12日発売　4990円[税抜]（5489円[税込]）（ダウンロード版は4536円[税抜]（4990円[税込]））



映像美も追加要素も まさにスペシャル！

『デビル メイ クライ5　スペシャルエディション』（以下、『DMC5 SE』）は、2019年に発売された『DMC5』のパワーアップ版。環境光の反射が映像美を引き立てる"レイ トレーシング"、最大120FPS（1秒間に120回）で映像が描画される"ハイフレームモード"、　ゲームスピードが通常の約1.2倍になる"TURBOモード"など、次世代ハードのパワーを余すことなく味わえる、最高の作品に仕上がっている。



⬆新難易度"レジェンダリーダークナイト"では、これまで実現できなかったほどの大量の敵が同時に襲ってくる！







『DMC5』のほぼすべてのコンテンツを収録！

『DMC5 SE』では、『DMC5』では別売りとなっていたダウンロードコンテンツのほとんどが利用できる。また、『DMC5』では後から追加されたプレイモード"ブラッディパレス"も収録済み。『DMC5』を経験済みのプレイヤーだけでなく未経験者も安心の、かなりお得な作品となっている。



◎本作に収録されるボーナスコンテンツ

ネロ用 デビルブレイカー
ガーベラGP01
スイートサレンダー
パスタブレイカー
ロックバスター

ダンテ用 魔具
キャバリエーレR

追加BGM/ボイス
バトルBGM DMC1～4 12TRACKS
EXスタイリッシュランクボイス
EXタイトルコールボイス

ボーナスコンテンツ
プレミアム実写コンテ



ファン待望！ 操作可能キャラクターにバージルが追加!!

もともと『DMC5』では、ネロ、ダンテ、Vの3人が操作キャラクターとして登場していたが、本作では新たにバージルが操作可能に！ バージルは、『DMC』シリーズを通して活躍を続ける、超人気キャラクター。『DMC5』でもその存在感は相変わらずで、ファンからは「『DMC5』でも操作したい！」という声が続出。満を持してその願いがついに実現！



バージルの特徴 1

集中が高まるとパワーアップ!

バージルの操作時は、画面左上に"コンセントレイション"(集中力)を示す水色のゲージ(集中ゲージ)が表示。溜まり具合で集中ゲージのレベルは3段階に変わり、レベルが上がると多くの技の性能がアップする。集中ゲージは、洗練された動きをすると上昇し、無駄な移動をしたときなどに減少。瞬速の高速移動法"トリックアクション"を駆使し、集中力を研ぎ澄ませるべし。



バージルの特徴 2

ドッペルゲンガーを召喚できる

各キャラクターには、DT(デビルトリガー)ゲージを消費するアクションが用意されており、バージルの場合はドッペルゲンガーの召喚が可能。ドッペルゲンガーは、バージルの愛刀・閻魔刀(やまと)の力によって生み出された分身で、バージルの動きに呼応して戦ってくれる。バージルが閻魔刀を装備しているときは、同じ技を使って追撃してくれるのだ。





バージルの多彩な武器・アクションを紹介

操作キャラクターごとに、まったく特徴の異なる個性豊かな武器、アクションが用意されているのが本作の魅力。追加キャラクターであるバージルも例に漏れず、『DMC』シリーズのファンも納得の"らしさ"全開の動きが堪能できる。そこで、バージルが手にする4つの武器、そして戦況を一変させるふたつのアクションをご紹介。ちなみに、"プレーヤーバージル"は『DMC5』のDLCとしても登場する予定だ。





近距離武器 1

閻魔刀

バージルの力の源にもなっている、日本刀のような魔剣。集中ゲージの影響を受けやすく、レベルが最大のときの攻撃力と攻撃範囲はすさまじい。遠距離から敵を切り裂く"次元斬"のほか、敵を引き寄せる技なども使える。

近距離武器 2

ベオウルフ

かつてバージルに倒された悪魔・ベオウルフが魔具となったもので、連続攻撃と近接戦闘が得意。また、攻撃ボタンを長押しして離すと、力を溜めた一撃を放つこともできる。集中ゲージのレベルが最大なら、溜め段階は3にアップする！



近距離武器 3

ミラージュエッジ

魔力を具現化させた剣。形状と技は、かつて手にしていた父の形見・フォースエッジに似ている。スピーディーな動きと圧倒的な手数によって、相手を気絶に追い込みやすい。閻魔刀の二刀流攻撃もあり、続けざまに次元斬をくり出せる。



遠距離武器

幻影剣

銃器を好まないバージルが、魔力で生み出した飛剣。DTゲージを消費して発動可能な技も用意されており、ゲージが十分に溜まっていれば複数の技を同時に展開することも可能だ。





⬅⬆幻影剣は、自身の周囲にバリアのように張り巡らせたり、狙った敵に向けていっせいに剣を飛ばしたりできる。上空から剣を降り注がせる"五月雨幻影剣"には敵の動きを止める効果も！

PLAY IMPRESSION

次世代ハードのパワーを感じるのに最適の作品！

Text:堤教授(ライター)

本作の映像オプションには、次世代機専用ソフトならではの"レイ トレーシング"という項目があり、これをオンにすると、環境光の反射がリアルに反映されるようになる。水たまりやガラスの窓、鏡などにキャラクターや建物が映り込むことはもちろん、隙間から差し込んでくる光の表現なども、一度味わうと感動すら覚えるほどのゴージャスさ。「これが次世代機の映像表現か！」と実感できるクオリティーとなっていた。さらに感動したのが、最大120FPS(1秒間に120回)で映像が描画される"ハイフレームモード"。通常のモードでも十分動きは滑らかなので、「必要ないのでは……?」と感じていた機能だったが、一度体感するともう戻れなくなるほどの気持ちよさ。60より上のFPSで描画するには対応するモニターが必要になるものの、この快感は、ゲーム環境を一新する価値がある断言できるほど。本作を買う予定の方は、ぜひともリフレッシュレートが高いモニターの購入も検討してみてほしい。もうひとつ感動したのが、ロード時間の短さ。『DMC5』のときは、ミッション選択後、スタートまでのあいだにお茶を取りにいく、くらいのことはできたが、本作のロードはまさに爆速。ボタンを連打していたら、ロード中に表示されるTIPSの内容すら視認できないほどの速さでゲームをスタートできた。このストレスフリーなゲーム体験も、『DMC5 SE』とプレイステーション5ならではのものだろう。

念願叶って本作で操作可能になったバージルは、期待通り、いや期待以上のかっこよさ。とくに"トリックアクション"を利用した高速移動と、"次元斬"を筆頭とした斬撃は、ほかのキャラクターにはない爽快感。また、"次元斬"やベオウルフ装備時の溜め攻撃など、タイミングよく使用することで効果がアップする技もあり、それらが上手に使えたときには、「俺ってうまくない?」と悦に入ってしまうこともしばしば。ゲーム的には激しく動き回りながら攻撃しているはずだが、バージルはどこか"静と動"が感じられる動きになっていることにも感動。作り手のこだわりが、肌で伝わってくるキャラクターだ。

アクション 1

真魔人

多くの技が大幅に強化されるだけでなく、攻撃力、防御力、移動スピードなどあらゆる能力が上昇。さらに、真魔人の発動中は体力も徐々に回復し続けるという、バージルの最強形態だ。





←↑真魔人は、DTゲージの上にあるSDTゲージが満タンになっているときにのみ発動可能で、変身中はゲージが徐々に減る。真魔人になっているあいだは絶大な威力を誇る"秘奥義"が使用可能！



バージルから分かたれた"V"が魔獣を駆使して周囲の悪魔を一掃！

←↓閻魔刀を自身に突き立てると同時に周囲の悪魔を吹き飛ばし、Vと魔獣がそれらに猛追撃！ 威力は、集中ゲージの量によって変化。使用すると集中ゲージはゼロになってしまうので、連発はできないようだ。



アクション 2

ワールドオブV

閻魔刀をみずからに突き刺すという、エキセントリックな大技。バージルの身体からVが出現し、彼が使役する魔獣たちとともに強大な力をふるってくれる。自傷行為のようにも見えるが、体力回復の効果もありとても便利。

Marvel's Spider-Man: Miles Morales

(スパイダーマン:マイルズ・モラレス)

ソニー・インタラクティブエンタテインメント　11月12日発売　5900円[税抜](6490円[税込])

パッケージ版 あり　ダウンロード版 あり

ダウンロード版は5900円[税抜](6490円[税込])、『Ultimate Edition』(PS5版のみ)は7900円[税抜](8690円[税込])

世界が注目する『スパイダーマン』待望の続編!



⬆シンプルな操作性でありながら、迫力あるバトルが楽しめる。本作には4段階の難易度があり、もっとも簡単なものを選べば……なんとバトルで敵に倒されなくなる!

スパイダーマン独特の"ウェブスイング"でマンハッタンの街を飛び回るという、これまでにない爽快感を与えてくれた『Marvel's Spider-Man(スパイダーマン)』。同作の1年後を描く、直接的な続編となるのが本作だ。主人公はふたり目のスパイダーマンであるマイルズ・モラレスに交替したものの、ゲーム性は前作を踏襲。さらにPS5の性能をフルに駆使して各要素のパワーアップも果たしている。続編としての期待にも応えた、究極のローンチタイトルがコレだ!





⬆➡主人公のマイルズ・モラレスは、研究室から逃げ出したクモに刺されたことでスーパーパワーを手にした。その能力は、ひとり目のスパイダーマンとほぼ同等となる。



高層ビル群を使ったブランコ!? 最高に爽快なウェブスイング

⬅建物に接着させた"糸"をつかみ、振り子のような軌道でスイングしていく。この移動こそ、本シリーズの真骨頂!

DEVELOPER INTERVIEW

映画のような体験ができるようにデザインされています



Insomniac Games
クリエイティブディレクター
ブライアン・ホートン氏
(文中はブライアン)

――前作もロードの長さはあまり感じませんでしたが、本作は完全にシームレスですね。

ブライアン　ゲームを始めてから1回も倒されずにエンディングまで到達できれば、ローディングはいっさい入りません。**ムービーとアクションのあいだにもローディングはなく、映画のような体験ができるようにデザインされています**。ファストトラベルを使ったときと敵に倒されたときだけ、短いロード画面を挟みますが、画面が一瞬暗くなってすぐにゲームプレイへ戻る形になっています。

――グラフィックモードに"忠実度重視"と"パフォーマンス重視"のふたつが選択できます。その詳細を教えていただけますか?

ブライアン　"忠実度重視"はグラフィックを重視したデフォルトのモードです。秒間30フレームですがレイトレーシングが有効で、完全な4K解像度のプレイを楽しめます。髪の毛に当たるような細かいライトやシャドウがよりリアルで、キャラクターモデルもより精細なものを使用しています。一方の"パフォーマンス重視"は、非常に高い安定性でほぼ秒間60フレーム、さらに4K映像でのプレイを楽しめるモード。レイトレーシングや追加VFXは含みませんが、キャラクターモデルなどは遜色ないグラフィックを実現しています。

――本作には新しい技術がふんだんに盛り込まれていますが、基本的な操作方法は前作とあまり変わらないイメージですか?

ブライアン　基本的な部分は同じなので、前作のプレイヤーであれば問題なくプレイできると思います。本作の特徴であるヴェノム・パワーに関する操作はL1ボタンに割り当てました。たとえば、前作同様、本作も□ボタンが攻撃ですが、本作ではL1ボタンを押しながら□ボタンを押すとヴェノム・パンチがくり出せます。また、×ボタンとL1ボタンを組み合わせるとヴェノム・ジャンプができるといった具合です。難しい操作ではないので、マイルズならではのアクションをスムーズに楽しんでいただけると思います。

PLAY IMPRESSION

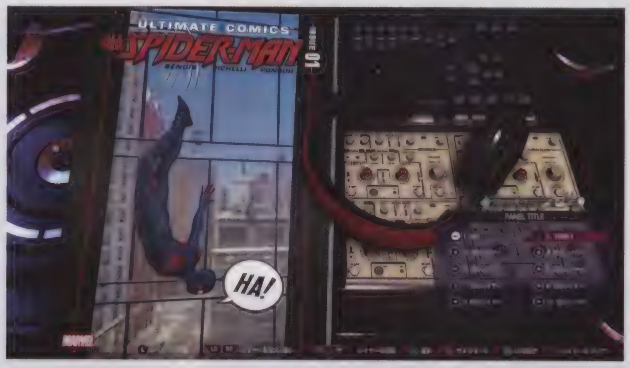
いちどPS5を体験したら、もうPS4には戻れないかもしれない!?

TEXT:齋藤モゲ

ふだんゲームを遊ばない人ほど、PS5体験の衝撃度は薄いかもしれない。なぜなら、そういった人にはロードの概念がなく、スムーズすぎることに違和感が生じないからだ。逆に、ふだんからゲームで遊んでいる身としては、まさに本作のプレイ体験は驚異でしかなかった。遊んでいるだけではいつロードしているかわからないうえ、もっとも負荷がかかりそうなファストトラベルですら2秒程度の暗転で終了する。ロード画面が過去の遺物になる可能性があることを本作のプレイで確信したし、これを体験したらもうPS4に戻れないかもしれないという気持ちにもなった。

そして、ゲームとしてのおもしろさも折り紙付き。相変わらず街をウェブスイングで移動しているだけで楽しいし、街のあちこちに用意されたチャレンジや収集要素、サイドミッションなども豊富で、いずれもストーリー進行を中断してやり込んでしまうくらいには魅力的だ。端的に言えば前作の正常進化であり、多くの人がおもしろいと思った部分はアレコレ強化しつつも、その楽しさをヘンに変えるようなことはしてない。期待通りのものがそこにあるといった仕上がりになっている。

ただひとつだけ「別モノだろ！」というほど強化されていた要素がある。それがフォトモードだ。カメラアングルや衣装、表情などをその場で変更できるうえ、露出や絞り、フィルム粒子サイズなどのマニアックな設定も可能。さらに写真のフィルターは30種類、フォトフレームは37種類、ステッカー（スタンプ的なもの）にいたっては100種類以上が用意され、フォトモードで遊ばせる気マンマン。ハマったら間違いなくゲームの進行には支障をきたすので、皆さんくれぐれもご注意を。



➡フォトモードでできることはほぼ無限と言っていいかも。写真をイジリ始めると、あっという間に時間が経過してしまう……。

ヴェノム・パワーでアクションも一新！

生体電気を操るヴェノム・パワーは、マイルズ固有の能力。ゲージを溜めて技をくり出すことで、複数の敵にまとめてダメージを与えられるようになった。これによりバトル時の爽快感がさらに増加。当然ながら、戦いかたの幅が広がることにもつながっている。





⬅⬆ヴェノム・パワーを使う能力を成長させれば、周囲の敵を一掃する電撃攻撃をくり出せたり、帯電させた敵を吹き飛ばしてほかの敵に当て、より大きなダメージを与えたりすることも可能に！

さらに美しくなったN.Yの街並み

ハードのスペックが向上したこともあって、オープンフィールドで構築されたN.Yの街はさらに美しく、鮮やかになった。また、街にあるクルマや人の数も前作に比べて増加している。加えて、ホリデーシーズンならではの街の装飾もそこかしこに散りばめられている。



⬆本作の物語の時期は、クリスマスを前にしたホリデーシーズン。一大行事の直前ということもあって、N.Yの街のあちこちが鮮やかな電飾で飾りつけられているのだ。



⬅残雪が描かれた場面も。ということは、雪の降る街の中で冒険をすることがあるのかも？

人々の息づかいまで再現されたような街に！

リビッツ! ビッグ・アドベンチャー

ソニー・インタラクティブエンタテインメント　11月12日発売　6900円［税抜］（7590円［税込］）

パッケージ版　あり　ダウンロード版　あり

ダウンロード版は6900円［税抜］（7590円［税込］）、デジタルデラックスエディション（ダウンロード版）は8900円［税抜］（9790円［税込］）
※オンラインマルチプレイ、PS4版とPS5版のクロスプレイ、及びPS4版からPS5版へのセーブデータ引継ぎは発売後のアップデートにて対応。

雪山からジャングル、宇宙まで! 多彩な世界を巡る大冒険

大人気3Dアクションゲームのシリーズ最新作。用意されているステージは、雪まみれの山からジャングル、海の底の王国、さらには宇宙まで、じつにさまざま。直感操作でくり出せる数々のアクションで、それらのステージを駆けまわろう。多彩なギミックに加え、巨大な敵キャラクターとの戦闘もあり、歯ごたえのあるゲームプレイを楽しめるのも魅力。行き詰まったときはオンラインマルチプレイで、ほかのプレイヤーに助けてもらうのもアリ!





CHECK!

『リトルビッグプラネット』シリーズとは?

シリーズ第1作は、PS3で発売された横スクロールのアクションゲーム。簡単操作でプレイヤーがステージを自由にデザインできる点が好評を博し、その後も多数の続編がリリースされている。


リトルビッグプラネット カーティング


リトルビッグプラネット3

ハプティックフィードバックを体感しよう

毛糸でできた地面を始め、ステージ上のギミックはどれも異なる素材で構成されており、ハプティックフィードバックによって、その触感をリアルに体感することが可能。たとえば、毛糸の地面を歩くと、コントローラーにも毛糸を踏んだときと同じ振動が発生するという仕組みだ。雪の上や海中を移動する際には、どのような感覚が楽しめるのか、自分の手で確かめよう。

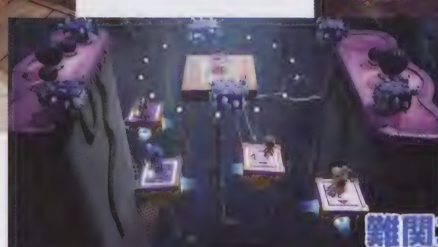
無数の素材でできたステージを探索!



⬆木やレンガの上では毛糸とは異なる振動が発生。触感を活かした謎解きもあるのだろうか?



⬆リビッツが暮らす街の建物もさまざまな素材で作られている。マルチプレイでないと見つけられないエリアもあるかも?



➡敵の攻撃をかわしながら不安定な足場を進むステージも存在。難度の高い硬派なアクションも楽しめる。

難関コースもあり、遊びごたえはバッチリ

The Pathless

Annapurna Interactive 11月12日配信 3800円[税抜](4180円[税込])

パッケージ版	なし	ダウンロード版	あり

—

相棒の鷹とともに挑む、神秘的なアドベンチャー

弓矢の達人であるハンターとなり、神秘的な島を探索。世界を覆う闇の呪いを解くべく、大冒険をくり広げるアドベンチャーゲーム。オープンワールドで描かれる島には、緑豊かな牧草地からツンドラ、古代の遺跡まで、さまざまなエリアがあり、そこには凶悪な野獣や亡霊が徘徊している。相棒である鷹とともに戦闘や謎解きをこなしつつ、島に隠された謎を解き明かそう。







⬆➡禍々しいオーラを放つ野獣と遭遇。距離を保ちつつ戦うことになるが、はたして弓だけで倒せるのだろうか?

CHECK!

鷹との絆を深めることが攻略のカギとなる!

本作の最大の特徴は、主人公の相棒である鷹の存在。切り立った崖の上からジャンプし、そのまま鷹の足につかまって長距離を滑空するなど、鷹と心を通わせることで、さまざまなアクションをくり出すことができる。主人公自身にも、弓を駆使した攻撃手段が多数用意されており、鷹と協力することによって、よりアクロバティックなアクションが楽しめそうだ。



⬆鷹に餌をあげることもできる。餌の種類によって、鷹の性能にも変化が生じるのか気になるところだ。

NBA 2K21

2K 11月12日発売 8000円[税抜](8800円[税込])

パッケージ版	あり	ダウンロード版	あり

ダウンロード版は8000円[税抜](8800円[税込])、"マンバ フォーエバー"エディションは12800円[税抜](14080円[税込])、"マンバ フォーエバー"エディション(ダウンロード版)は12800円[税抜](14080円[税込])

NBA公認タイトルでリアルな感動と興奮を体験

シリーズ累計売上9000万本を超える、NBA公認バスケットボールゲームの最新作。圧倒的にリアルなグラフィックと選手の挙動を忠実に再現したゲームプレイ、さらには多種多様なモードにオンラインでの交流&対戦が楽しめる機能まで搭載され、世界中のバスケットボールファンとつながれるツールになっている。選手のカードをコレクションして対戦する"マイチーム"モードでは、新旧選手のカードを揃えて自分だけの夢のチームを作ったり、必要なカードを集めて名チームを再現することも可能だ。

NBA選手を思いのままに操れ



⬅もはや実写にしか見えないほどリアルな選手たちを操作できる。育てた選手にはウェアやシューズを購入し、着せ替えることも可能。

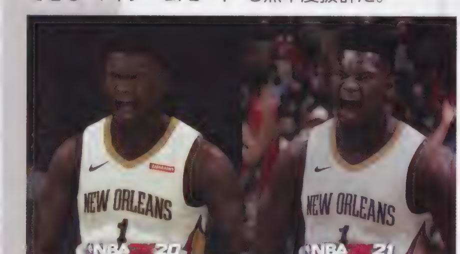


➡八村塁選手を始め、第一線で活躍するNBAの選手たちが全員登場。あえて実際とは異なるポジションにつけて相手の意表を突く……という戦法も効果的かも?

CHECK!

選手やチームを自由に育成できるモードもアリ

"マイキャリアモード"では、ひとりの高校生がNBAスーパースターになるまでの軌跡を、まるで映画のようなストーリー展開で体験できる。ここで育てたキャラクターは、街中を自由に散策しつつ、オンラインユーザーとの交流が楽しめる"ネイバーフッドモード"でも使用可能。自由に選手を編成し、オリジナルチームで対戦できる"マイチームモード"も熱中度抜群だ。



⬆自分が考えた最強チームを編成して、現役の強豪チームに試合を挑むといった遊びかたも楽しめる。

ボーダーランズ3

GAMEGUIDE

2K　11月12日発売　7625円［税抜］（7992円［税込］）

※パッケージ版はPS4版からのアップグレードのみ

パッケージ版　なし　ダウンロード版　あり

超レベルアップ・エディションは8000円［税抜］（8800円［税込］）、超デラックス・エディションは9000円［税抜］（9900円［税込］）、アルティメット・エディションは10500円［税抜］（11550円［税込］）

最強のハンターたちが宇宙をまたにかけて大暴れ！

緊張感溢れるFPSに、キャラクターの成長やスキルの習得といったRPG的要素を取り入れ、世界中で大ヒットした『ボーダーランズ』。その最新作であり、発売から5日間で販売本数500万本を突破した『ボーダーランズ3』が、最先端のグラフィックで再現される形でPS5に登場。環境の異なるさまざまな惑星を行き来しながら、つぎつぎに襲い来るモンスター＆犯罪者を片っ端から撃破しつつ、そこで得た経験値や、敵から奪い取った武器を活かして、より強力なキャラクターに育て上げよう。習得可能なスキルも、近接戦闘で効果を発揮するものから、味方のサポートに適したものまで多数揃っているので、自分好みのスキルを駆使して立ち回るのだ！





CHECK!

バトルを盛り上げる新要素も続々導入

PS4版では、定期的に新たなエピソードや新キャラクターがダウンロードコンテンツとしてリリースされている。PS5版の発売後もさらなるDLCが期待できるので、アドレナリンの溢れるバトルは、まだまだ長らく楽しめそうだ。



グーニャファイター ぷるぷる触感 Edition

GAMEGUIDE

MUTAN　11月12日配信　未定

パッケージ版　なし　ダウンロード版　あり

ダウンロード専売

新技術を導入し、グニャグニャ格闘ゲームがPS5に堂々参戦

グニャグニャの世界観でありながら、手に汗握る真剣勝負が楽しめるパーティー格闘ゲーム『グーニャファイター』に、PS5ならではの新機能を搭載したパワーアップ版。対戦の形式は2対2のチーム戦やバトルロイヤルも選択可能。コイン集めや足の速さを競うレースなども楽しめる。ひとり用のアドベンチャーモードを収録しており、オンラインモードも後日アップデート予定。



CHECK!

ハプティクス技術により対戦の没入感が大幅にアップ

PS5用コントローラーの性能を最大限に活かした"ハプティック技術"を導入。振動を感知する機能のほか、アクションに応じてトリガーの抵抗力が変化する"アダプティックトリガー"にも対応しているため、オリジナル版をやり込んだ人でも、新鮮な感覚でプレイできるはず。





⬆➡ステージごとにギミックの種類はさまざま。同じルールの対戦であっても、異なる立ち回りが要求される。



⬆対戦時は画面が2分割され、カメラのアングルも操作するキャラクターにより近付いた視点に切り換わる。

GAMEGUIDE

Godfall

PLAYISM／Gearbox Publishing　11月12日発売　7900円[税抜]（8690円[税込]）

パッケージ版	あり	ダウンロード版	あり

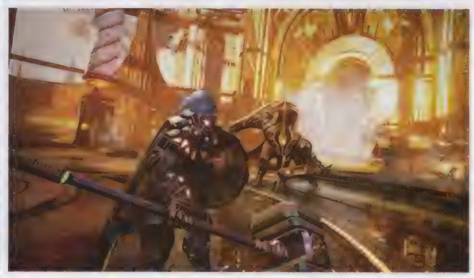
ダウンロード版は7900円[税抜]（8690円[税込]）、Deluxe Editionは9900円[税抜]（10890円[税込]）、Deluxe Edition（ダウンロード版）は9900円[税抜]（10890円[税込]）、Ascended Editionは12400円[税抜]（13640円[税込]）、Ascended Edition（ダウンロード版）は12400円[税抜]（13640円[税込]）

舞台は神々が住まう神話的世界。伝説の鎧をまとい、邪悪を打ち倒せ

伝説の鎧を身にまとう騎士が登場する、色鮮やかなファンタジー世界で冒険をくり広げるアクションRPG。おもな攻撃手段は近接戦闘だが、剣のほかにも槍や斧など、さまざまな武器が存在し、敵に応じて武器や魔法を使い分ける戦略性の高いバトルが楽しめる。また、本作は守備や回避よりもスキルベースの攻撃的なプレイに重きを置いたゲーム性で、爽快なアクションを味わえるのも見どころ。立ちはだかる敵を倒して戦利品を獲得し、それらを用いてキャラクターを強化しつつ、より高難度なミッションに挑むのだ。







本作ならではの新ジャンル“ルータースラッシャー”とは?

ミッションをクリアーすると手に入る戦利品の数々。どの武器を装備するかで、アクションの挙動や立ち回りが大きく変わる。ランダムに手に入る戦利品を集めるゲーム性を指して、本作はジャンルを“ルータースラッシャー”と命名。従来のアクションRPGと比較した際、ピースの付け換えによるキャラクタービルドがプレイに及ぼす影響は圧倒的に高いという。



ド派手なエフェクトも満載

←⬇戦闘だけではなく探索要素もある。強力な武器を手に入れ、その場で持ち替えれば、一気に形成が逆転する……なんてこともあるかも?



ミッションの合間には宝探しも忘れずに!



⬆槍の場合、正面の敵を突き刺すだけではなく、振り払うことで広範囲をまとめて攻撃することも可能。武器ごとに何種類の攻撃パターンが用意されているのかも気になるところだ。

CHECK!

オンラインでのマルチプレイも充実

本作はオンラインでのマルチプレイにも対応。複数のプレイヤーでミッションに挑む場合は、敵も強力な特殊能力で反撃してくるなど、行動パターンが大きく変化する。ひとりでプレイする際とは異なる攻略方法を見つけ出そう。



アサシン クリード ヴァルハラ

ユービーアイソフト　11月12日発売　8400円［税抜］（9240円［税込］）

パッケージ版　あり　ダウンロード版　あり

ダウンロード版は8400円［税抜］（9240円［税込］）、アルティメットエディションは14400円［税抜］（15840円［税込］）、アルティメットエディション（ダウンロード版）は14400円［税抜］（15840円［税込］）、ゴールドエディション（ダウンロード版）は12000円［税抜］（13200円［税込］）

ヴァイキングとなり混沌の世界を生き抜け！

オープンワールドで展開する、自由度の高い探索＆戦闘が魅力の人気シリーズ最新作。本作では、中世ヨーロッパ暗黒時代におけるヴァイキングの旅路が、ダイナミックかつリアルに描かれている。多彩な武器を駆使した立ち回りだけではなく、仲間に指示を出して行う集団戦闘など、戦いかたは自由自在。略奪によって手に入れた資源を利用して拠点を発展させるなど、やり込み要素も豊富に用意されている。





⬆➡主人公のエイヴォルを中心にした、ヴァイキングたちのリアルで荒々しい生き様を体験しよう。



襲撃や暗殺など戦いかたは自由自在

まずは仲間とともに周辺の砦を襲撃し、拠点をひとつずつ制圧していく。そうして徐々に弱体化を図り、最後にボス級の敵を撃破するというのが、本作における基本的な戦闘スタイル。ミッションによっては、ステルスプレイで敵陣の奥深くにまで潜入し、ターゲットを暗殺する方法も選択できる。





⬆➡集団戦闘で真正面からぶつかるだけではなく、ロングシップと呼ばれる襲撃用の船を操作して、敵の拠点に背面から奇襲をかける戦法も効果的だ。

戦況に応じて最適な武器を選択せよ

フレイルや片手斧と盾を同時に装備して、攻守のバランスを取るだけではなく、攻撃力とリーチに優れた両手斧や槍で敵を一気にせん滅するなど、武器の種類が豊富な点も本作の魅力。片手用の武器を両手に持つ"二刀流"や、離れた場所から安全に攻撃できる弓も選択できる。



⬆室内での戦闘では、小回りの利く武器に持ち換え、距離を詰めたほうが戦いやすい。



⬅敵を攻撃するとゲージが溜まり、それを消費することで強力なアビリティをくり出せる。

CHECK!

定住地の開拓し施設を増やそう

敵地を襲撃して物資を持ち帰れば、定住地に兵舎や鍛冶屋、刺青店など、さまざま施設を建設できる。各施設が完成した後も、継続して資材を提供することで機能は拡充し、より多くの兵士の育成や、強力な武器が手に入るようになるのだ。また、定住地の発展に合わせて、新たなクエストにも挑戦できるようになったり、ほかの勢力と同盟を組めたりと、政治的な駆け引きも楽しめるように。



⬆徐々に発展していくヴァイキングたちの定住地。まだまだ発展途上の状態だが、いずれは敵勢力の侵攻を防げるように、防壁や砦なども築けるようになるのだろうか？

コール オブ デューティ ブラックオプス コールドウォー

ソニー・インタラクティブエンタテインメント　11月13日発売　8800円[税抜](9680円[税込])　パッケージ版 あり　ダウンロード版 あり

クロスジェンバンドル(ダウンロード版)は8800円[税抜](9680円[税込])、アルティメット版(ダウンロード版)は10800円[税抜](11880円[税込])

激動の冷戦時代を舞台に壮絶な死闘が幕を開ける

"戦争"をテーマにした重厚な世界観で好評を博す、大ヒットFPSのシリーズ最新作。舞台となるのは1980年代初頭、各国が覇権を争う激動の冷戦時代。プレイヤーは精鋭部隊の工作員として、世界の勢力均衡を崩そうとする謎の組織との戦いに身を投じることになる。多数の銃火器を始め、戦車や高射砲など、登場する兵器はいずれも細部まで作り込まれており、戦場の描写も臨場感抜群。歴史上の人物との掛け合いもあり、リアルかつスリリングな戦闘を満喫できる。マルチプレイで世界中のプレイヤーと共闘できるのも楽しい。



市街地で銃撃戦が展開!

⬅遮蔽物に身を隠しながら、的確な狙撃でひとりずつ確実に撃破しよう。



➡圧倒的な存在感を誇る戦車。味方として登場した際は、操縦士を守るために周辺に護衛を置くことを忘れずに。



⬅冷戦時代の武器でマルチプレイヤーモードに挑め。街中だけではなく、砂漠や山岳地帯、雪山など、多彩なフィールドで腕を競おう。

CHECK!

新要素も満載! 大好評のゾンビモードも収録

本編とはひと味違う緊張感が味わえる、『CoD』ファンにはおなじみのゾンビモードも収録。PS4/PS5期間限定の新モードとなる"ゾンビオンスロート"では、ふたりひと組で武装したゾンビや犬型の怪物など、多彩なクリーチャーと戦っていく。



ジャストダンス2021

パッケージ版 あり　ダウンロード版 あり

ユービーアイソフト　ダウンロード版は11月24日配信、パッケージ版は11月26日発売　5800円[税抜](6380円[税込])

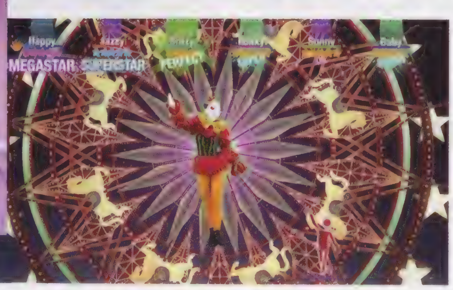
ダウンロード版は5800円[税抜](6380円[税込])

大ヒット曲を多数収録! 誰でも楽しめるダンスゲーム最新作

シリーズ累計7000万本の販売本数を誇り、全世界で1億3500万人以上がプレイしたというダンスゲームの最新作。40曲以上の新規楽曲が追加されただけではなく、有料のサブスクリプションサービスを利用すれば、これまでのシリーズに登場した550以上の楽曲でもダンスが楽しめる。スタートメニューからすぐに踊れる"クイックプレイモード"など、便利な機能も多数収録。





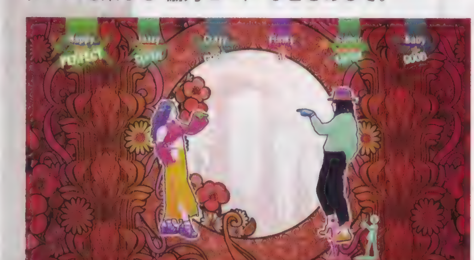


⬆➡画面下にダンスの動きを表したアイコンが出てくる。完全に覚えてしまえばアイコンを見なくても踊れるはず?

CHECK!

"ワールドダンスフロア"で世界中のプレイヤーと競える

世界中のプレイヤーとテクニックを競うモード"ワールドダンスフロア"も収録。自分と同じレベルのプレイヤーを選んで対戦できるので、初心者でも安心してダンスバトルが楽しめる。子どもでも遊べる"Kidsモード"や、いっしょにダンスを楽しむ"協力モード"などもあるぞ。



⬆協力モードなら、お互いのダンスを褒め合いながら楽しく踊れるので、対戦が苦手な人にもオススメ。

今後の新作をチェック

ローンチ後も見逃せない! 期待の新作データ

ローンチタイトル以外にも、注目タイトルが目白押し。その中でもとくに期待度が高いものをピックアップして紹介していく。どのタイトルもPS5本体や、PS5用新コントローラ"DualSense"の性能を最大限に活かした、極上のプレイ体験が楽しめる作品ばかり。今後に発表されるであろう続報にも注目しておくといいだろう。

GAMEGUIDE

ライザのアトリエ2 ～失われた伝承と秘密の妖精～

コーエーテクモゲームス　12月3日配信　7800円[税抜](8580円[税込])

ダウンロード専売

新たな冒険の舞台は伝承が眠る遺跡群

前作『ライザのアトリエ ～常闇の女王と秘密の隠れ家～』から3年後の世界を舞台にした続編。王都に拠点を構えたライザが遺跡と伝承の謎に迫る。崖をよじ登ったり、水中を泳いだりと、冒険はよりダイナミックなものに進化。さらに、連続でスキルを使う"スキルチェーン"や、アイテムを続けて使用できる"アイテムラッシュ"など、バトルにも多数の新要素が追加されている。



王都を舞台にしたライザの新たなる冒険が幕を開ける

⬅ある謎を解明するため、王都に拠点を移したライザ。数々の伝承が息づく遺跡を探索することに。

GAMEGUIDE

ぷよぷよ™テトリス®2

セガ　12月10日発売　4990円[税抜](5489円[税込])

ダウンロード版は4990円[税抜](5489円[税込])

新たなルールを追加した『ぷよテト』最新作

人気アクションパズルゲーム『ぷよぷよ™』と『テトリス®』の夢のコラボレーション『ぷよぷよテトリス』のシリーズ2作目。本作では、3人のキャラクターでチームを組んで戦う新ルール"スキルバトル"が追加され、選んだキャラクターのステータスの合計がチームのステータスに反映されるのが特徴。キャラクターの育成が勝敗に影響するという、新機軸の対戦が楽しめる。



スキルの組み合わせも勝負の勝敗に関わる大きなポイントに

⬅キャラクターごとに所有スキルが異なる。スキルも考慮してキャラを編成するのが重要になる。

GAMEGUIDE

Go!Go!5次元GAME ネプテューヌ re★Verse

コンパイルハート　12月17日発売　7600円[税抜](8360円[税込])

限定版は9600円[税抜](10560円[税込])、ダウンロード版は7600円[税抜](8360円[税込])

シリーズ初代作がPS5向けにリニューアル

『ネプテューヌ』シリーズ第1作のリメイク版『超次元ゲイム ネプテューヌRe;Birth1＋』が、グラフィックやユーザーインターフェースを一新して復活。原作に近い難易度"オリジナルモード"に加え、改良されたゲームバランスが楽しめる"アレンジモード"の2種のモードが用意されている。



4人での戦闘が楽しめるように

⬅キャラクターの描画表現もパワーアップ。バトルシーンでは、同時参戦人数が3人から4人に増え、四女神揃っての戦闘も可能になっている。



27人の魅力溢れるキャラたちがゲイムギョウ界で大暴れ!?

⬅シリーズ最大級となる27人のプレイアブルキャラクターが登場。魅力的な衣装にも注目。



➡アレンジモードでは、シナリオの進行度にとらわれずに、好きなキャラクターを最初から編成できる。

GAMEGUIDE

Maneater

Koch Media 12月17日発売 5480円[税抜](6028円[税込])

—

あらゆる生物たちを食らい尽くせ！

オープンワールドで展開する広大な世界で、サメとなって暴れ回るアクションRPG。小さなサメから始まり、人間や野生動物を捕食しながら生態系の頂点を目指す。レアなアイテムを見つければ、自然の摂理を超越した成長を遂げることも。自分のプレイスタイルに合わせてサメを進化させられる。



ジャマするやつらは全部食っちまえ！

⬅人間を襲うと悪名のレベルが上がり、警察やシャークハンターに命を狙われる。この危険をかいくぐりながら進化を遂げ、王者を目指すのだ。

GAMEGUIDE

オーバークック 王国のフルコース

Game Source Entertainment 12月17日発売 5180円[税抜](5698円[税込])

—

ドタバタ料理ゲームの2作＋全DLCを収録

ドタバタ料理アクションゲーム『オーバークック』、『オーバークック2』の2作品を収録したリマスター版。ゲーム本編に加え、これまでに配信されたすべてのDLCを収録。リマスター化に伴い、60fpsと4K解像度に対応しているほか、発売後は他ハードとのマルチプレイも予定されている。



PS5版ならではの新要素も追加に！

⬅200以上のステージ、7つの新規ステージ、3人の新たなシェフを収録。グラフィックの進化に加え、ロード時間の大幅な短縮も実現している。

GAMEGUIDE

バランワンダーワールド

スクウェア・エニックス 2021年3月26日発売 6980円[税抜](7678円[税込])

ダウンロード版は6980円[税抜](7678円[税込])

特別な"衣装"を着て不思議な世界を大冒険

中裕司氏や大島直人氏を始めとするクリエイター集団"BALAN COMPANY"が手掛ける、舞台ミュージカルをモチーフにした3Dアクションゲーム。個性豊かな能力を持つ80種類以上もの衣装を着こなして、多彩なギミックと驚きに満ちた不思議な心象世界"ワンダーワールド"を冒険しよう。



異なる能力を持つ衣装を使いこなせ

⬅人々の心の中にあるものが生み出すワンダーワールド。衣装ごとに異なるアクションを駆使することで攻略の幅がどんどん広がる点にも注目。

GAMEGUIDE

OUTRIDERS(アウトライダーズ)

スクウェア・エニックス 2021年2月2日発売 7980円[税抜](8778円[税込])

ダウンロード版は7980円[税抜](8778円[税込])

未知なる惑星で待つ脅威に立ち向かえ

自由度の高い協力プレイと、ダークで奥深い世界観が魅力のCo-opシューターゲーム。未知の惑星エノクで、先遣隊"アウトライダーズ"の一員として未開の地を探索することになる。ソロプレイはもちろん、スムーズなマッチングで最大3人のチームを結成してのマルチプレイを楽しむことができる。



キャラクターを育成してチームを強化していく

⬅広大なエノクを探索してミッションに挑戦。資源を集めれば、キャラクターをカスタマイズ可能だ。



4つのクラスの異なる能力を駆使して戦う

➡異なる能力を持つ4種のクラスが存在。固有スキルを使いこなして迫力満点の戦闘を堪能しよう。

GAMEGUIDE

GUILTY GEAR -STRIVE-(ギルティギア ストライヴ)

アークシステムワークス 2021年4月9日発売 7800円[税抜](8580円[税込])

スタンダードエディション(ダウンロード版)は7800円[税抜](8580円[税込])、アルティメットエディションは12500円[税抜](13750円[税込])、デラックスエディション(ダウンロード版)は10500円[税抜](11550円[税込]) ※アルティメットエディションとデラックスエディションは2021年4月6日からプレイ可能

システムを刷新した新生『ギルティギア』

スピード感溢れるアクションと華麗なコンボが特徴的な2.5D対戦格闘ゲーム『ギルティギア』シリーズの最新作。本作ではすべての要素を根幹から見直し、ゲームシステムを一から再構築。鮮烈に描かれるエフェクトやキャラのリアクションなど、視覚表現の細部までパワーアップして新生している。



3Dモデリングも進化を遂げた

⬅キャラクターの3Dモデルも新たなものに。アクションや技も一新され、新鮮なバトルが楽しめる。



壁際での攻防の駆け引きも生まれ変わる

➡壁際でコンボを受け続けると壁が破壊され、ステージが切り換わる。本作からの新システムだ。

バイオハザード ヴィレッジ

GAMEGUIDE

カプコン 2021年発売 価格未定

—

新たな恐怖が待ち受ける『バイオ』最新作

『バイオハザード』シリーズの最新作。『7』の直接的な続編であり、完結編となる。前作の数年後を舞台に、主人公のイーサン・ウィンターズとなって雪深い村に隠された謎に挑む。プレイ視点は、前作と同様に主観視点のアイソレートビューを採用。身の毛もよだつ、新感覚サバイバルホラーが待っている。



イーサンの平穏を奪ったクリスの真意とは……？

⬅家族と平穏な日常を過ごしていたイーサン。その日常を奪ったのは、クリス・レッドフィールド。果たしてクリスは味方なのか、敵なのか？

Ghostwire: Tokyo

GAMEGUIDE

ベセスダ・ソフトワークス 2021年発売 価格未定

—

幻想的な東京を圧倒的なグラフィックで表現

三上真司氏が率いるTango Gameworksが開発中のアクションアドベンチャーゲーム。大規模な超常現象の発生で人口の99％が突如消失した東京を舞台に、超常的な脅威と戦い、人口消失に隠された謎に迫る。すべてのアビリティやキャラクターアクションにハプティックフィードバックが導入されている。



超常の能力を駆使して迫る脅威に立ち向かう

⬅人がいなくなった街には妖怪や亡霊が溢れ返っている。プレイヤーは、物語を進めていく中で手に入れた超常能力を駆使して敵に立ち向かう。

真・三國無双8 Empires

GAMEGUIDE

コーエーテクモゲームス 2021年発売 価格未定

ダウンロード版は価格未定

『真・三國無双』最新作は“攻城戦”がテーマ

『真・三國無双 Empire』シリーズの最新作。一騎当千の爽快なアクション要素と、天下統一を目指す国取りシミュレーションの両方が楽しめるのが特徴。本作では、城周辺一帯のエリアを戦場とする“攻城戦”が展開。戦況に合わせていかに城を攻め、守るかを追求する大規模戦闘がくり広げられる。



⬅武将たちと交流しながら勢力を作り上げていく“攻略”も健在。武将エディット機能も搭載。

城を巡る大規模な戦いでダイナミックバトルを体験



⬆城を巡る攻防戦は、戦況が刻一刻と変化する。圧倒的な武力で押し切るもよし、敵の裏をついて奇襲攻撃を仕掛けるもよしと、これまで以上に戦略性の高い戦闘が堪能できるのだ。

ゴッサム・ナイツ

GAMEGUIDE

ワーナー ブラザース ジャパン 2021年発売 価格未定

—

バットマン亡き後のヒーローの活躍を描く

バットマン亡き後のゴッサム・シティを舞台にした、オープンワールドの三人称視点型のアクションRPG。プレイヤーは、おなじみのヴィランと戦いながらゴッサム・シティを救うことになる。バットガール、ナイトウィング、レッドフード、ロビンという4人のバットファミリーの活躍が描かれる。



ゴッサム・シティの裏で活躍する4人のヒーロー

⬅シングルプレイに加え、最大ふたりでのオンライン協力プレイにも対応。シングルプレイと協力プレイはシームレスに切り換えられる予定だ。

ホグワーツ・レガシー

GAMEGUIDE

ワーナー ブラザース ジャパン 2021年発売 価格未定

—

『ハリー・ポッター』世界の魔法使いに！

『ハリー・ポッター』シリーズでおなじみの“ホグワーツ魔法魔術学校”を舞台にしたオープンワールドアクションRPG。ホグワーツの生徒となり、魔法界の隠された真実を明らかにするため、危険な旅に乗り出すことになる。数々のミッションやシナリオを通して、魔法使いとしての成長物語が楽しめる。



『ハリー・ポッター』でおなじみの場所や魔法生物も登場

⬅ホグワーツ以外にも、禁じられた森やホグズミードといった魔法界が登場。その場所すべてが美麗なオープンワールドで形成されているのだ。

GAMEGUIDE

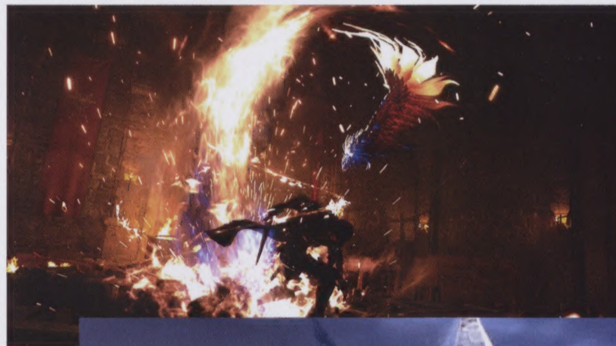
ファイナルファンタジーXVI

スクウェア・エニックス　発売日未定　価格未定

—

待望の『ファイナルファンタジー』最新作

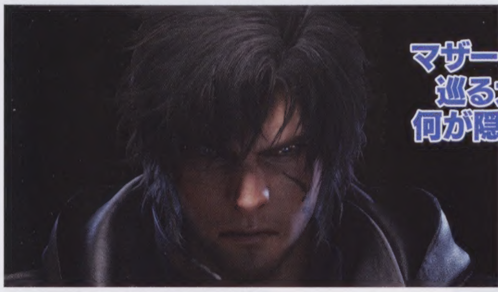
『ファイナルファンタジー』シリーズの16作目となるナンバリングタイトル。プロデューサーは『FF XIV』のプロデューサー兼ディレクターを務める吉田直樹氏、ディレクターは『FF XIV』のアシスタントディレクターや、『ラストレムナント』のディレクターを務めた髙井浩氏が担当。本作のテーマは、“クリスタルの加護を断ち切るための物語”。続報は2021年を予定している。



➡すでに公開されているトレーラーではバトルシーンも垣間見れる。



➡シヴァやタイタンといった召喚獣らしき姿も。おなじみのモルボルやチョコボも存在するようだ。



マザークリスタルを巡る大きな戦いに何が隠されている?

⬅人はクリスタルの加護がないと生きていけず、マザークリスタルを巡る戦が行われようとしている。

GAMEGUIDE

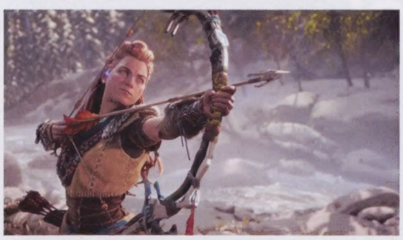
Horizon Forbidden West(仮題)

ソニー・インタラクティブエンタテインメント　発売日未定　価格未定

—

つぎなる冒険の地は西部のフロンティア

世界中でスマッシュヒットを記録したアクションRPG『Horizon Zero Dawn』の続編。前作から引き続き、アーロイを主人公として、新たな脅威が潜む禁断の土地、アメリカ西部での壮大な冒険が描かれていく。機械獣から回収したパーツで武器や装備、罠などのアイテムを作るという要素は本作でも健在。



驚くべき秘密と謎を解き明かせ

⬅地球に差し迫る崩壊の危機の裏に隠された秘密と謎を暴き、古の真実を解き明かそう。その真実はアーロイを永遠に変えてしまうことになる。

GAMEGUIDE

グランツーリスモ7

ソニー・インタラクティブエンタテインメント　発売日未定　価格未定

—

ドライビングのリアルな感触がその手に伝わる!

レースゲームの金字塔『グランツーリスモ』シリーズの最新作。アダプティブトリガーで車種ごとのブレーキやアクセルなどのペダルフィールを感じることができるのが大きな特徴。また、ハプティックフィードバックで、タイヤが道路に接地する感覚、路面の小さな隆起の感触なども体験可能だ。



シリーズ作品で培われてきた極上の“クルマの遊び”

⬅新旧さまざまなクルマやコースを収録。お気に入りのクルマを購入してレースに挑戦し、愛車を増やすという気ままなカーライフも楽しめる。

そのほかのおもな注目タイトル

ここまでに紹介したタイトルラインアップはごく一部。ほかにも、『ラチェット＆クランク』シリーズの最新作となる『ラチェット＆クランク パラレル・トラブル』や、9月に行われた映像イベントで発表された『ゴッド・オブ・ウォー』シリーズの新作など、期待作が控えている。まだまだ情報が公開されていないタイトルも多数あるので、今後の発表にも注目しよう。

PROJECT ATHIA



PS5のパワーを駆使したハイクオリティー作品ばかり

⬅完全新作となるタイトルも続々と発売される予定だ。発売が発表されて以降、音沙汰がない作品も多いので、続報が待ち望まれる。

◎そのほかのおもな注目タイトル

タイトル	メーカー	発売時期
レゴ スター・ウォーズ/スカイウォーカー・サーガ	ワーナー ブラザース ジャパン	2021年春
リトルナイトメア2	バンダイナムコエンターテインメント	2021年
DEATHLOOP	ベセスダ・ソフトワークス	2021年
プラグマタ	カプコン	2022年
スーサイド・スクワッド:キル・ザ・ジャスティス・リーグ	ワーナー ブラザース ジャパン	2022年
ウィッチャー3 ワイルドハント	CD PROJEKT RED	発売日未定
PROJECT ATHIA(プロジェクト アーシア)(仮題)	スクウェア・エニックス	発売日未定
Marvel's Avengers(アベンジャーズ)	スクウェア・エニックス	発売日未定
Destruction AllStars	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	発売日未定
Returnal(仮題)	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	発売日未定
SCARLET NEXUS(スカーレットネクサス)	バンダイナムコエンターテインメント	発売日未定
イモータルズ フィニクス ライジング	ユービーアイソフト	発売日未定
ライダーズ リパブリック	ユービーアイソフト	発売日未定